2 CDs Joc full - EUROFIGHTER TYPHOON - UN SIMULATOR SUPERSONIC!

LEVEL

JOC FULL!!

EUROFIGHTER TYPHOON

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Noiembrie 2002

Medieval - Total War

Evul Mediu strategic, tactic şi dinamic

WCG în România

Preliminariile Campionatului din Coreea

Battlefield 1942

Marele Război în persoană

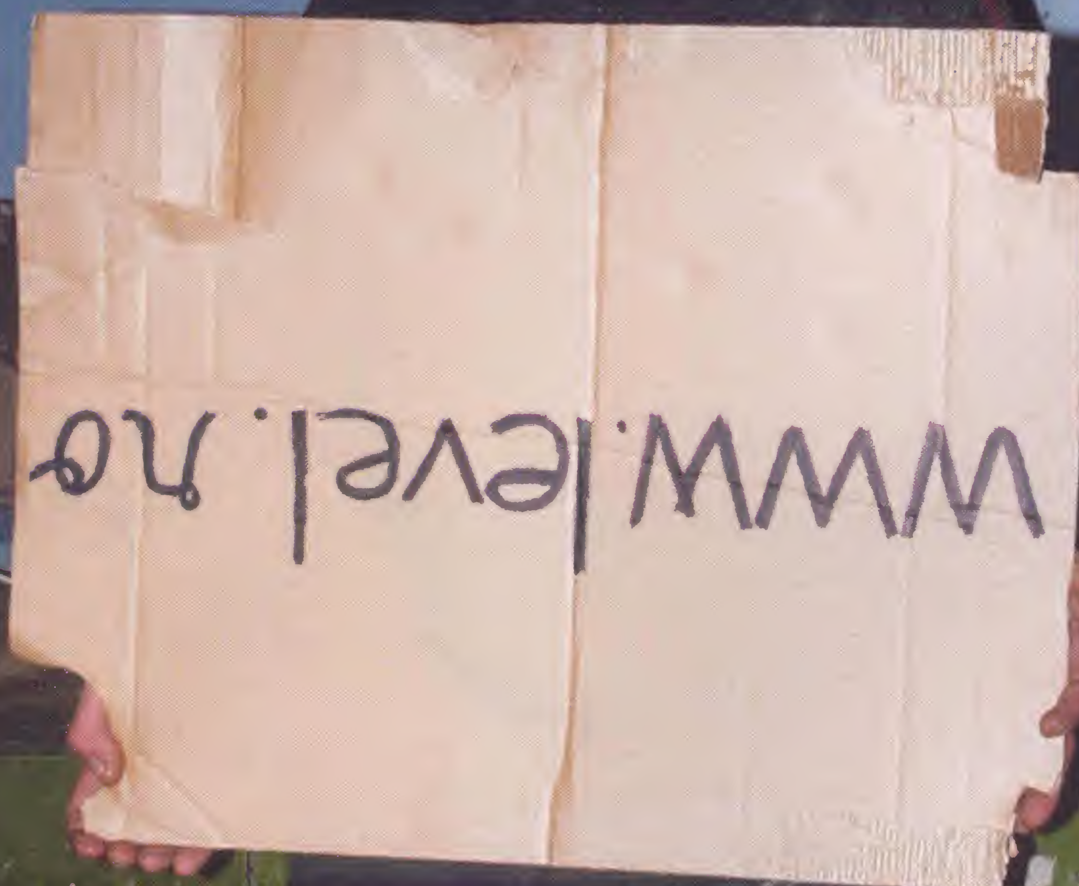


~~115.000 lei~~ 98.000 lei

DEMOS NFS: HOT PURSUIT 2 ■ HEGEMONIA ■ FINAL STRIKE ■ SPEED CHALLENGE FILME TOM CLANCY'S SPLINTER CELL ■ CRASHDAY
IMAGINI GOTHIC II ■ DEVASTATION MODS DE_PREDATOR ■ MORROWIND MODS PATCH DIVINE DIVINITY 2.0 ■ WARCRAFT III 1.03

FAZA ZILEI
râzi până mori

ȘTIRI
știați că?



FORUM
unde dai acolo crapă

TRIVIA
câștigi fără să știi

si mai e: hardware, lifestyle, topul lunii...

LEVEL controversa

Impactul pe care îl are presa de specialitate asupra domeniului în care... este specializată diferă ca magnitudine chiar în funcție de domeniu. Jocurile (sfera noastră de interes) sunt un domeniu care "se vălurește" cu destul de mare ușurință. Ce se întâmplă însă dacă noi, cei de la LEVEL, ne facem datoria de "vălurire" nu chiar în direcția marelui curent? Cu alte cuvinte, ce se întâmplă dacă Mafia primește note peste 90 din 100 peste tot și numai în LEVEL primește 75? Sau, detaliind, de ce a primit Mafia 18/20 la grafică și GTAIII a primit 19/20, deși "Mafia are o grafică mult mai drăguță decât GTA3"? După "dezbaterea" acerbă care a avut loc pe forumul LEVEL, am ajuns la concluzia că există lucruri care trebuie explicate. În primul rând, nu cred că e cazul să amintesc de evoluția rapidă a jocurilor și de schimbările majore care se petrec deseori în interval de luni sau chiar săptămâni. Pentru exemplul dat mai sus: GTAIII a apărut la începutul verii și, pentru acea perioadă, grafica era excelentă. Rezultă 19/20 la grafică. Mafia are grafica "mai drăguță" decât GTAIII, dar a apărut în septembrie, când 18/20 descrie o altă realitate. Și așa mai departe...

Problema constă însă în acuzele cum că ni se pare că "am fi noi ăi mai dăștăpți" și că facem tot posibilul să ne punem împotriva curentului și să dăm cu bâta acolo unde se cântă imnuri. Greșit! Întotdeauna am scris așa cum ne-a dictat conștiința și experiența.

Nu uitați că LEVEL *propune* o perspectivă asupra jocurilor și în nici un caz nu încearcă să o impună. Că nu "mergem cu valul" mi se pare chiar dovada acestor lucruri. De fapt, expresia este eronată. Noi nu credem în val... Se prea poate ca acest editorial să se fi transformat într-un fel de profesiune de credință, dar cazuri precum review-ul de Mafia și mai ales impactul pe care l-a avut ne fac să ne reconsiderăm poziția. Invariabil, ajungem mereu la aceeași concluzie: se prea poate ca părerea noastră să se concretizeze într-o revistă vândută în chioșcuri, dar cu siguranță nu e "cumpărată" de nicăieri.

Mike



Mike – Poza ca poza, dar ce zici de plovăr?



Mitza – Mic și rău



Sebah – Dau licența...



Locke – Mi-au făcut-o de ziua mea.



BogdanS – Casca mea antizgomot



Koniec – oSANA bin Koniec



Marius Ghinea – Printre frunze e mai... medieval

LEVEL NOIEMBRIE 2002

CUPRINS CD

DEMO

Need for Speed: Hot Pursuit 2
Final Strike
Hegemonia - Legions of Iron
Pharaoh Curse
Robin Hood
Speed Challenge - Jacques Villeneuve's Racing Vision

EXTRA

Drivere
Detonator 40.72 Win9x

MODS

de_Predator (Hartă CS)
MOD-uri de Morrowind

PATCH

Divine Divinity 2.0
Gunlok - fișierul "stricat" de pe CD-ul de luna trecută
Heroes of Might and Magic 4 Editor Patch
Serious Sam - The First Encounter 1.05
Warcraft III 1.03

WALLPAPERS

Unreal Tournament 2003

FILME

Crashday
Tom Clancy's Splinter Cell

IMAGINI

Devastation
Gothic II
Necromania
Slay

UTILITARE

Irfan View 370
Java 2 RS SE 1.4.1
Riva Tuner
Winamp 3.0
WinRar 3.00

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL-CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kasperky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

LEVEL NOIEMBRIE 2002

CUPRINS

26 - UNREAL TOURNAMENT 2003

Pentru că e din nou nevoie de luptă!





72 - PRELIMINARIILE WORLD CYBER GAMES 2002

Finalele unui concurs cu bătaie lungă... până în Coreea.

World Airliners – ceva cu multe avioane

Compania britanică Just Flight a lansat noi informații despre noul expansion pentru seria de succes a lui Microsoft, Flight Simulators. World Airliners este de fapt un box set ce conține versiuni update-ate pentru două add-on-uri precedente: Phoenix Simulations' 777-200 Professional și 747-400 Professional. Acest box set poate fi download-at de deținătorii add-on-urilor de mai sus, în mod gratuit, de pe site-ul www.JustFlight.com. Data lansării lui World Airliners este 17 octombrie 2002.









Real War: Rogue States este lansat

Simon& Schuster au anunțat că strategia lor în timp real tocmai a fost lansată în Statele Unite și cândva într-un viitor apropiat va apărea și în Europa. Această strategie militară va pune jucătorul în situația de a lupta împotriva unei organizații teroriste numită Independent Liberation Army și va beneficia de 14 misiuni pentru single player, peste 20 de hărți pentru skirmish și multe opțiuni legate de jocul în multiplayer, printre care hărți doar pentru lupte aeriene sau hărți doar pentru arme nucleare. Un lucru interesant este faptul că toate uniformele, vehiculele și restul lucrurilor prezente în acest joc sunt luate din realitatea înconjurătoare, dar sunt un pic sceptic în privința uniformelor celor din ILA, deoarece aceștia sunt cam virtuali și nimeni nu a avut ocazia să stea față în față cu unul dintre ei.



flash flash flash

Xbox 2 înainte de PlayStation 3

Dacă e să ne luăm după J. Allard, care este cineva pe la Microsoft, Xbox 2 va fi lansat de Microsoft înainte de PlayStation 3 de la Sony. Această declarație este prima făcută în mod oficial de un reprezentat al Microsoft.

Când a fost strâns cu ușa referitor la anunțul Sony de a lansa PS3 în 2005, J. Allard a spus: "Un lucru am învățat din experiență: nu le vom mai permite să aibă un start mai bun decât noi. Și asta este tot ce pot spune!".

GTA 3 On-line?

Înainte de lansarea lui Grand Theft Auto 3 pe PC, cei de la Rockstar Games promiteau un mod multiplayer pentru mult așteptatul lor joc. Ei bine, chiar dacă jocul s-a bucurat de un imens succes, partea de multiplayer a lipsit cu desăvârșire și sunt sigur că mulți dintre voi și-ar fi dorit așa ceva. Ei bine, cei de la Take-Two Interactive Software tocmai au încheiat un contract cu GameSpy Industries prin care aceștia din urmă se vor ocupa de toate detaliile legate de adaptarea titlurilor distribuite de Take-Two (inclusiv GTA3) la modul de joc on-line. Mai rămâne o singură întrebare: când?

Sam Seriosu' se întoarce înapoi

După imensul succes al primelor două jocuri din seria Serious Sam, cei de la Croteam au decis că a venit momentul să se apuce de Serious Sam 3, joc ce ar trebui să fie lansat cândva la sfârșitul anului. Știrea este deocamdată doar la stadiul de zvon, dar se pare că vom afla mai multe în momentul în

Post Mortem

Microids, cei ce au făcut și Syberia, ne-au mai dat ceva de gândit. Ceea ce au lăsat ei să le scape în materie de informație legată de Post Mortem ne face să ne înfiorăm. Jocul, ce are ca locație Parisul anilor '20, te are ca erou pe tine, Gus MacPherson. În postura de american expatriat și, pe deasupra, și ex-detectiv, ești atras în investigarea unui asasinat foarte sângeros și foarte ritualic al unui cuplu, tot american – nu știu cum de numai americanii sunt implicați în asasinate, crime rituale și alte asemenea – a cărui afacere tocmai a falimentat. Pe tot parcursul acestui joc ești sedus și abandonat de misterioasa Sophia Blake, dar ești scos din belele de cel de-al șaselea simț de care dispui din copilărie. PR manager-ul de la Microids, Cedric Orvoine, spune: "MacPherson era subiectul unor viziuni ce îl bulversau încă de la o vârstă fragedă. Aceste viziuni l-au ajutat în cariera sa de detectiv, reușind să rezolve niște cazuri destul de dubioase...". Jocul trebuie să apară în decursul acestui an sau în decursul a ce a mai rămas din el, dar nu se știe exact când, deoarece nu i s-a găsit un distribuitor serios până acum.



Pasaj prin munte pentru armata Americii

America's Army, jocul scos de armata americană pentru a câștiga adepți în rândul oamenilor ce se apropie din când în când de un calculator, va mai primi un patch. Acest patch pentru America's Army va conține o nouă hartă numită Mountain Pass, care este de fapt o continuare a hărții Bridge. Aici va trebui ca echipa de asalt să ajungă din urmă și să recupereze un convoi ce a fost capturat de forțele inamice. Update-ul va mai conține de asemenea un Combat Effectiveness Meter (CEM). Aceasta este o statistică ce îți arată cât de pregătit pentru luptă ești în orice moment. Acest CEM variază în funcție de o grămadă de factori, cum ar fi viteza de deplasare, sănătatea, clasa soldatului, poziția față de lider etc. Ținând cont de acest CEM, jucătorii vor avea o idee foarte clară asupra șanselor de a lovi ținta în timpul luptei. O altă funcție introdusă odată cu acest update va mai fi și sistemul onoarei. Fiecare jucător va porni cu o valoare a onoarei de 10, iar în funcție de valoarea morală a acțiunilor sale, aceasta va scădea sau va crește.

Pe măsură ce această valoare va crește, vei avea posibilitatea de a o folosi pentru a-ți augmenta abilitățile. Patch-ul va avea între 20 și 30 de mega și va avea nevoie, pentru a fi instalat, și de un patch ce va aduce jocul de la versiunea 1.2.1 la cea necesară.



flash flash flash

care cei de la Croteam vor termina lucrul la versiunea pentru Xbox a lui Serious Sam.

Microsoft vs. Sony

După ce a reușit să cumpere un developer important (Rare) pe o sumă de bani și mai importantă, Microsoft se pare că se uită cu jind și la Konami. Microsoft are de gând să cumpere unul dintre cei mai mari developeri pentru console și să își asigure cel puțin un proiect ce va fi cu siguranță best-seller (Metal Gear Solid 3), eventual exclusiv pentru Xbox.

Ce le stă în cale? Sony, care s-ar vedea astfel lipsită de unul dintre cele mai mari hituri care se pregăteau pentru PlayStation 2. Având în vedere faptul că atât Sony, cât și Microsoft au destui bani de aruncat într-o asemenea luptă, va fi interesant de văzut cine va ieși învingător.

Acclaim plătește amenda pentru depășirea vitezei

În cadrul unei campanii publicitare foarte agresive pentru promovarea jocului Burnout 2: Point of Impact, Acclaim a declarat că va plăti amenzile pentru depășirea vitezei primite de șoferi în data de 11 octombrie. Departamentul Transporturilor în Comun (RAT-ul lor) nu a fost de acord cu această idee, deoarece au considerat că unul dintre potențialii idioți care ar depăși viteza ar putea da peste unul-doi micuți în drum spre școală.

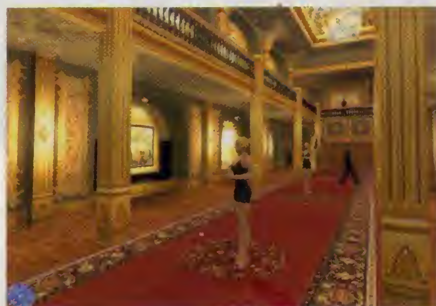
Championship Manager 4 demo

Sports Interactive a anunțat că pe data de 24 octombrie a lansat un rolling demo pentru Championship Manager pe site-ul

James Bond 007: NightFire

În această toamnă un nou film din seria Bond va veni la cinematografele de pe lângă ei. Ei, americanii, deoarece noi mai trebuie să așteptăm până la anul. Cum acest film nu era de ajuns, cei de la EA vor lansa și ei un joc cu James Bond original în totalitate. Acest joc se numește James Bond: NightFire și va putea fi jucat pe Xbox, PS2, GameCube și PC. Joel Wade, producătorul jocului, a dat publicității povestea în jurul căreia se învârte totul. Raphael Drake este șeful lui Phoenix International, o organizație "ecologică" ce ar trebui să scape Pământul de focoasele nucleare scoase din uz ale armatei americane. Normal că trebuie să scape de ele într-un mod foarte onorabil pentru toată lumea, dar lui, normal, nici prin cap nu îi trece acest lucru. Ceea ce are el de gând este să le țină pe toate până are un număr destul de mare pentru a prelua controlul asupra întregii omeniri. Este bogat, extrem de deștept și bineînțeles lipsit de scrupule – exact perechea potrivită pentru James Bond. Toate versiunile pentru NightFire sunt programate să apară pe piață în noiembrie.







Combat Flight Simulator 3 – tot ceva cu avioane



Microsoft Games Studios au lansat pe data de 24 octombrie Combat Flight Simulator 3: Battle for Europe. Acum piloții de vânătoare vor avea posibilitatea de a zbura pe parcursul unor evenimente istorice din cadrul războiului aerian dus deasupra Europei de nord-est în a doua jumătate a anului 1943. Dar vor face acest lucru într-un mod foarte real, adică totul va depinde de dibăcia de care dai dovadă. Misiunile nu vor fi de felul "du-te și sparge convoiul ăla și încearcă până o să reușești". Dacă ai pecit-o, apoi așa rămâne și desfășurarea întregului război se modifică.

Acest lucru poate duce chiar la o lungire a războiului și se vor putea folosi noi tehnologii pe care aliații sau axa nu le aveau la acel moment. Jocul va avea parte de 34 de avioane renderizate complet 3D și cockpit-uri realizate tot în mod 3D. Jocul va avea și multiplayer, jucătorul având posibilitatea de a se angaja în free-for-all dog fights atât pe Internet, cât și pe LAN.





flash flash flash

oficial. Acest demo poate fi download-at de la adresa www.sigames.com. Pe lângă acest demo, care va prezenta primele imagini din meciurile desfășurate în timp real ale jocului, vom mai putea intra și în posesia ultimului patch pentru Championship Manager Season 01/02 care va update-a caracteristicile jucătorilor pentru sezonul 02/03 și va introduce pentru prima dată liga coreeană.

Mort după jocuri

Chiar așa. Un tip din Coreea de Sud a murit după ce a jucat 86 de ore non-stop la un Internet Café de-al lor. După aceea s-a ridicat și omul de pe scaun să se ducă la WC, unde a fost găsit peste alte 86 de ore (glumesc) mort. Coreeanul în vârstă de 24 de ani, identificat de poliție sub numele de Kim, era șomer și, neavând cu ce să-și omoare timpul, s-a hotărât că ar fi mai bine să își dedice restul vieții calculatorului.

One Must Fall a găsit distribuitor

Diversions Entertainment a anunțat că One Must Fall: Battlegrounds, jocul socotit a fi primul 3D multiplayer fighting PC game, a găsit distribuitor pentru America de Nord. Jocul va fi distribuit în America de Diversions Publishing și Tri Synergy. Jocul urmează a fi lansat în primul sfert al anului 2003 și va beneficia de 12 hărți, 8 roboți și peste 50 de personaje. De asemenea, jocul va avea parte și de un mod single player.

Red Faction 2 este gold

Conceput exclusiv pentru Playstation 2, Red Faction 2 folosește noul engine Geo-Mod, care permite jucătorului

Abducted

Contraband Entertainment, responsabilă de titluri precum Icewind Dale și Sin, pune la cale pentru jucătorii din toată lumea o adventură cam horror. Abduction vă va aduce prin "răpire" pe o navă spațială extraterestră, unde veți fi puși să rezolvați o serie de mistere care mai de care mai... misterioase. Printre acestea, veți fi obligați să cercetați însăși enigma propriei voastre existențe, precum și motivul pentru care ați aterizat pe respectiva navă. Adică, mai exact, la începutul jocului vă veți trezi pur și simplu acolo și veți constata că ați fost privat – nu se știe în ce condiții – de propria identitate, de memorie, de întreaga existență cu toate implicațiile ei, precum și de perechea favorită de șosete. Întâmplător, vă veți întreba așa, din întâmplare, dacă nu cumva ați fost răpiți de extratereștri. În această jenantă situație (pentru că trebuie să vă reamintesc că nu veți dispune de șosetele norocoase), vă veți da seama că nava extraterestră este plină de... femei... nu, extratereștri, care, desigur, nu evoluaseră încă pe atât încât să cunoască tainele a ceea ce noi numim în mod uzual "ospitalitate". Așa că dumneavoastră – un om umil, lipsit de propriile șosete – veți fi nevoiți să vă folosiți de forța psihică și fizică dată de Contraband Entertainment pentru a înfrânge creaturile non-terestre și pentru a trece cu brio de puzzle-urile aranjate de aceeași Contraband Entertainment. Ca să nu uit, jocul va dispune de o cameră third person și de un stil cinematografic, condimentat cu numeroase... Oare ce-i lumina aia de afarăăăăăăăăăăăăăăăă.......



Vietcong

Cu toții cunoaștem pasiunea românilor pentru shooter-e, așa că iată o veste care probabil că o să îi bucure pe mulți: Illusion Softworks (în treacăt fie spus, compania este responsabilă de noul și controversatul Mafia, precum și de mai puțin noul Hidden & Dangerous), în colaborare cu Pteredon, au anunțat că lucrează la un nou joc, Vietcong. Cum spuneam, acesta va fi un "împușcă tot, mai puțin coechipierii, dacă se poate" (a se citi "shooter") bazat pe nu foarte fericitul eveniment cunoscut sub numele de Războiul din Vietnam. Acțiunea va fi plasată prin 1967, în Vietnam, jocul concentrându-se pe dezvoltarea fizică și mai ales psihică a unei echipe de șase musculoși care vor fi supuși unor serii de încercări determinate de mai multe și pare-se diverse misiuni. Domnul jucător se va chema Steve R. Hawkins, va fi conducătorul echipei și va purta funcția de "intelligence specialist" (specialist în inteligență?!?). El va conduce echipa foarte sugestiv intitulată A-216, în esență un grup de cinci oameni, unul mai specialist ca altul. Cei cinci oameni vor fi: un "om de radio" (radioman), un medic, un machine gunner, un inginer și un lunetist. Hawkins va da ordine, va analiza și plănui diverse misiuni și va efectua toate acțiunile care țin de un "specialist în inteligență"; problema este că jocul se anunță a fi unul tare deștept, mai precis atât oamenii din echipă, cât și alte personaje vor fi istețe foc, acționând după algoritmi care se bazează pe regulile fundamentale de comportament ale unei trupe de elită. Singleplayer-ul va oferi spre jucare circa 20 de misiuni, dintre care unele vor cere, printre altele, și o bună colaborare cu membrii echipei, iar altele îl vor pune pe vajnicul conducător să se descurce de unul singur.



flash flash flash

alterarea și distrugerea semicompletă a mediului înconjurător. Jocul urmărește acțiunile lui Alias și ale altor membri de elită ai minelor marțiene în timp ce termină misiunile necesare salvării lumii lor. În Red Faction 2 vom vedea ceva arme noi, câteva mici vehicule de plimbat de colocolo și un mod de luptă pentru multiplayer cu un split screen pe patru felii.

Eve Online amânat

Distribuitorul Simon & Schuster Interactive împreună cu Crowd Control Productions (CCP) au anuțat că lansarea mult discutatului lor joc, Eve Online, a fost reprogramată pentru martie 2003. Motivele sunt legate bineînțeles de complexitatea jocului care probabil îi depășește și pe producători. De asemenea, cu această ocazie a fost anunțat distribuitorul pentru Europa al jocului, Crucial Entertainment. Ca o veste bună, se pare că cei de la Eve vor mai primi încă 10.000 de testeri din toată lumea pentru beta, care vor fi aleși din cei care s-au înscris pe www.eve-online.com/beta/ (lucru pe care îl puteți face și voi).

SimCity amânat

Spre nefericirea noastră, a voastră și a fanilor de pretutindeni, se pare că SimCity 4 a fost amânat. Prevăzut inițial pentru a se lansa în luna noiembrie, acum producătorii au fixat data în intervalul ianuarie 2003-decembrie 2003 (mai exact, nu se poate). Motivele amânării sunt unele obișnuite, adică este vorba de faptul că mai trebuie făcute niște "mici" ajustări și modificări. Evident, toate acestea pentru a satisface așteptările celor care nu s-au plictisit încă să aibă atâta răbdare.

Troopers – UT2003 MOD



Iată că Unreal Tournament 2003 nici nu şi-a făcut bine apariţia pe piaţă şi au şi început să se anunţe MOD-uri pentru acest joc. Deşi ce-i drept sunt puţine, printre acestea se remarcă aşa-numitul Troopers: Rise of the Rebellion care, pe baza engine-ului UT 2003, construieşte o lume ce aduce destul de mult a Star Wars. Troopers: Rise of the Rebellion va dispune de un modul single player şi de unul multiplayer. Primul se va baza ca storyline pe clasica trilogie Star Wars, iar cel de-al doilea îşi va face jucătorii părtaşi în războiul dintre Republică şi Imperiu. Se pare că pe partea de multiplayer vor exista destul de multe maşinării, precum şi diverse personaje care, evident, vor dispune de arme specifice. Totuşi, jucătorii nu vor primi ceea ce probabil că aşteaptă cel mai mult, adică posibilitatea de a intra în pielea unui Jedi sau de a-şi ameninţa adversarii cu esteticele săbii-laser. Ideea este că, deşi deocamdată se ştiu cam puţine detalii, MOD-ul UT 2003 Troopers: Rise of the Rebellion se anunţă a fi destul de palpitant.



MechWarrior 4: Mercenaries – Microsoft Game Studios



Ştiu că lumea abundă în ştiri despre MechWarrior, ştiu că Microsoft nu mai conteneşte cu add-on-uri şi patch-uri, devenind de-a dreptul sâcâitori, însă sunt sigur că printre voi se află destui fani ai acestui joc, astfel încât să fiu nevoit să vă ţin la curent. Evident, jocul vine şi el cu o continuare la vechea poveste. Este anul 3063, era noastră cred, şi o perioadă la fel de instabilă ca şi în ediţiile trecute. Lupta se desfăşoară sub forma unui război civil între Federated Commonwealth şi Lyran Alliance, din cauza asasinării fratelui unui mare boss de pe zonă. Aşa că va trebui să intraţi într-una dintre tabere şi să luptaţi de dementi pentru a face un nume din compania vostră de Mech-uri. Posibilităţile oferite sunt acceptabile, adică vreo 35 de roboţi plus o serie de arme şi echipamente nemaivăzute în versiunile anterioare. Lansarea se va face în jurul datei de 9 noiembrie, adică peste câteva zile, aşa că iată din partea mea câteva mici screenshot-uri făcute foarte recent.



flash flash flash

Grecii-şi revin

Guvernul grec a admis în sfârşit faptul că a dat-o-n bară în legătură cu acea lege ce interzicea populaţiei indigene sau oricărei alte persoane prezente în Grecia să utilizeze calculatorul pentru jocuri, ca să nu mai vorbim de console, care au fost ban-ate şi ele. Până la urmă s-a hotărât ca numai jocurile pe calculator care le au la bază pe cele de noroc reale să fie interzise pe o perioadă nedefinită. Problema este că aproximativ 50 de oameni au fost arestaţi pe baza acestei legi, pe motiv că îşi pierdeau vremea cu jocurile electronice. Pe baza noii legi, atât grecii, cât şi turiştii au dreptul de a folosi sisteme ca PlayStation, GameCube si Xbox.

Black Moon Chronicles e mort

Producţia anunţatului MMORPOG Black Moon Chronicles a fost oprită, dacă ar fi să ne luăm după GameDAILY. Nu se ştie foarte exact de ce, dar se pare că Vircom este angajată în procesul de cumpărare a acţiunilor companiei mamă, Cryonetworks, care a dat faliment în iulie. A se observa faptul că roata se mai şi întoarce, în sensul că Vircom fusese cumpărată de către Cryonetworks în decembrie anul trecut.

Warcraft 1.03

Deşi cam târziu, trebuie să vă spun că s-a lansat un nou patch pentru Warcraft III care vine cu o grămadă de rezolvări ale unor probleme mai vechi, dar şi cu câteva adăugiri de genul: AI îmbunătăţit care oferă posibilitatea de fixare pe easy, normal sau insane; AI-ul se va teleporta în cazul unui oraş aliat atacat şi îşi

Lansare 1503 A.D.



De curând a fost lansat în Austria, Germania și Elveția jocul ce poartă numele 1503 A.D. Deși celelalte nu au fost niște succese deosebite decât pe plan local, totuși se pare că Sunflowers Gmbh are încredere în viitor. Acțiunea se petrece bineînțeles în aceeași Lume Nouă, rolul principal fiind al unui tânăr care încearcă din răsputeri să-și facă un viitor mai mult decât îndestulător. Odată ajuns acolo veți stabili colonii și veți avea ocazia să interacționați cu alte civilizații, de la africani și azteci până la celebrele triburi de indieni nord-americani. Din câte am observat, se pare că cea mai elaborată componentă a jocului este cea de comerț, aceasta fiind principala metodă de a menține la un nivel acceptabil nevoile populației locale. Este vorba de faptul că veți ajunge la un moment în evoluția coloniei când avantajele altor zone și civilizații vor deveni indispensabile. Diplomația este și ea destul de elaborată, nivelul de interacțiune cu celelalte națiuni fiind la alegerea voastră. Sincer, trecând peste așa-zisele îmbunătățiri ale engine-ului grafic, sper sincer ca jocul acesta să aibă mai mult succes decât versiunile anterioare, destul de șterse ca originalitate.



Highland Warriors – Soft Enterprises



În 843 e.n., primul rege scoțian, Keneth McAlpin, unește cele două regate scoțiene, Pict și Scot, formând astfel Regatul Alba. 400 de ani mai târziu, regele englez Edward I, cunoscut și sub numele de "Hammer of the Scots", atacă și reușește în scurt timp să controleze aproape cea mai mare parte a vechiului regat. Din acest moment, scoțienii conduși de celebrul William Wallace (alias Mel Gibson în Braveheart) încep lupta pentru independență. Jocul este un RTS care redă acestă perioadă, voi având rolul de al conduce pe William Wallace către victorie. Jocul folosește un engine 3D destul de interesant și va conține în jur de 4 campanii cu vreo 30 de misiuni. Veți avea 4 națiuni jucabile, fiecare cu caracteristicile ei. Highland Warriors va avea și o componentă multiplayer ce va putea susține până la 8 jucători în LAN sau pe Internet, plus un editor pentru misiuni. Data lansării este 15 februarie 2003, dacă se țin de cuvînt.

flash flash flash

va anunța același aliat cu privire la locul unde va ataca; se vor putea trimite mesaje și în timpul afișării ferestrei de "Waiting for players" și jocul a fost optimizat grafic pentru MacOS X 10.2. Patch-ul se găsește pe CD-ul Level din acestă lună.

În Anglia scad prețurile

Comisia Europeană pentru Jocuri (există și așa ceva) a lansat în Anglia un atac fără precedent împotriva prețurilor ridicate la jocuri. Motivele care au dus la acest atac sunt determinate de faptul că, în conformitate cu aprecierile presei locale, industria jocurilor din Anglia are de suferit de pe urma prețurilor foarte ridicate. Astfel se sugerează o scădere cu 25-50 de procente a prețului de vânzare a unui joc, indiferent de platformă. Iată o idee foarte bună care ar fi extrem de aplicabilă și țara noastră, deoarece se pare că pentru ruși s-a putut.

Vivendi cumpără Massive Entertainment

Vivendi Universal Games a anunțat că sudioul lor de producție NDA a achiziționat producătorul suedez al lui Ground Control, Massive Entertainment. Acest lucru, împreună cu recenta deschidere a unui nou studio Black Label Games, infirmă anumite zvonuri legate de ieșirea lui Vivendi din industria jocurilor. Din nefericire, în afară de bucuria generală rezultată după această achiziție, nici un fel de informații nu au mai fost scoase la iveală. Cu alte cuvinte, nu se știe ce jocuri se află pe lista Vivendi cu privire la Massive Entertainment.

Devastation

IMAGINI PE CD LEVEL NOIEMBRIE 2002

preview

Distrugeți, ucideți, pângăriți și nu mai stați pe gânduri, devastați

Mesajul pe care distribuitorii Arush Entertainment și Groove Games, împreună cu producătorul Digitalo vor să-l transmită în următorul joc pe care-l vor lansa pe piață este destul de simplu. Acesta iese la iveală chiar din titlul jocului: Devastation. În concluzie, dacă vecinul de sub voi se plânge de volumul prea mare din boxele voastre, dacă profesorii vă dau prea multă bătaie de cap, dacă echipa voastră favorită ia bătaie după bătaie, dacă prietena v-a părăsit pentru unul cu bani și celelalte fete caută numai progenituri de acest fel, dacă părinții se plâng că nu faceți nimic toată ziua, iar prietenii v-au părăsit pentru o blondă ce astâmpără setea, dacă nu mai există dreptate pe această lume și simțiți că vi se urcă sângele în cap, singura soluție rămâne Devastation – jocul care elimină durerea de cap cu mâna și stresul cu piciorul.

Ce aveți de făcut pentru a pune mâna pe această terapie fantastică, aspirina mileniului III. Păi, nu prea multe. Drept să vă spun, orice ați face acum, nu aveți nici o șansă de reușită. De ce? Pentru că jocul va fi lansat abia luna viitoare sau, cel mai târziu, de sărbători. Așa că, strângeți din dinți cel puțin o lună, pentru că după aceea va veni și soluția minune, terapia intensivă cu Devastation.



Componente

Medicamentul va fi un cyber thriller, un first-person shooter acționat de engine-ul Unreal mult modificat. Acțiunea acestuia se va desfășura într-o lume post-apocaliptică. Este vorba despre o societate în genul celei descrise de G.Orwell în romanul său "1984", cu o poliție de fier și un guvern care vrea să țină totul în frâu și să comande nu numai gândurile pe care le au oamenii, ci chiar și sentimentele lor. Tot ceea ce mai contează aici este supraviețuirea


Niveluri din joc


Unde-mi este capu'?


Băăi, ți bună și sticla goală!, ghiogârt...



și dominația supremă asupra celorlalți supraviețuitori. Jucătorul va trebui însă să se alăture rezistenței și să descopere conspirația care ducea la o eră de dominare a tehnologiei. Jocul este axat pe munca în echipă, existând tot felul de bande de stradă conduse de vreun fățău urât ca moartea, luptători ai străzii, mercenari și foști militari, care, deși s-au retras, mai au în sânge instinctele necesare luptelor până la moarte. Bătăliile se vor da între aceștia și trupe nenumărate ale corporațiilor high-tech.

AI-ul cu care vor fi "echipați" aceștia se anunță a fi unul superperformant, ei reușind să aibă un comportament foarte aproape de realitate, conform spuselor producătorilor, în momentul în care sunt atacați și în timpul luptelor (dacă vreunul dintre voi știe cum reacționează în realitate un soldat supertehnologizat al viitorului în momentul în care este atacat, îl rog să-mi spună și mie). Personajele care vor face parte din echipa noastră vor putea fi controlate dinamic, adică jucătorul va putea decide câte dintre acțiunile lor vor fi libere și câte vor fi executate doar la comandă. Adică vom putea da comenzi individuale fiecărui membru sau le vom putea spune tuturor celor opt (cam atâția vor fi în echipa noastră) un simplu: "go in" sau "pe ei, că vă tai!".

Tot ce vom găsi prin împrejurimile zonei va putea fi folosit sau distrus: de la tomberoanele de gunoi pe care le vom putea dinamita pentru crearea unor ambuscade, până la sticlele sparte cu care vom arunca după dușmani. Să nu credeți însă că acestea vor fi singurele arme. Jucătorul va avea de ales între 30 de arme: mitraliere, săbii, handguns și niște chestiuni mititele, șoareci, pe care îi vom ghida spre un grup de inamici și vom putea face un adevărat „foc de artificii" în mijlocul lor. Exploziile și efectele speciale vor fi în stilul Hollywood, astfel încât vom vedea pe viu headshot-uri ce se lasă cu creieri pe o rază de câțiva metri, apă realizată cum nu s-a mai văzut (bănuiesc că va fi minerală și fără E-uri), foc realist, morți care de care mai chinuite și, nu în ultimul rând, sânge în cantități industriale.

Nivelurile în număr de 32 vor fi realizate fotorealist, cu texturi copiate din lumea reală. Din acestea, 20 vor fi pentru single- player și 12 pentru multiplayer ce se vor desfășura pe 4 medii diferite. În single-player va trebui să ne bazăm pe aptitudinile noastre de camuflare, pe cele de investigare și urmărire, pe calitățile noastre de sniperi înnăscuți și de hackeri. Se pare că vom putea rezolva grelele sarcini în fața cărora vom fi puși și în modul cooperativ, ceea ce aduce cu siguranță un plus jocului în rețea. Jocul va avea două tipuri de setări: arcade și simulation, iar multiplayer propune un tip de joc care nu a mai existat până acum. Acesta va reuni aspecte din Capture the Flag, Domination și Last Man Standing. În acest mod jucătorii vor fi lansați din nanoreplicatoare. În momentul în care vor muri, ei vor putea reveni în joc din aceleași nanoreplicatoare, dar dacă echipa adversă le distruge, jocul va deveni un fel de Last Man Standing.

Sunetul se anunță a fi de calitate. De fapt, el va fi o parte activă a jocului, nu numai prin realizarea atmosferei unei astfel de acțiuni extreme, ci și prin faptul că vom putea folosi zgomotele pentru distragerea inamicilor.

Efecte

La calitatea componentelor de mai sus, aplicarea unei terapii intensive cu Devastation nu poate avea decât efectul scontat. Vă veți simți eliberați de toate problemele pe care le veți avea: vecinul poate să urle cât vrea pentru că nimeni nu-l ascultă, profesorii pot să-și bată gura toată ziua pentru că lumea va sfârși oricum rău, fotbalul nu mai contează când în joc este chiar viața noastră, fosta prietenă poate să rămână cu pămpălăul ăla bogat toată viața sau cel puțin până vine Apocalipsa, prietenii nu știu încă ce se întâmplă cu lumea, dar când le veți arăta adevărul se vor întoarce spre voi ca spre niște profeți, iar părinții... Hei, aici e cam greu, pentru că orice ați face pe părinți nu prea îi poți duce cu zăhărelu'. În concluzie, mai bine nu le spuneți nimic de Devastation. Va fi secretul nostru.

Sebah

Titlu	Devastation
Gen	FPS
Producător	Digitalo
Distribuitor	Arush Entertainment/ Groove Games
Procesor	P III 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
Multiplayer	N/A
Data apariției	noiembrie 2002
ON-LINE	www.devastation -game.com


Nu da, că nu mai fac!



Necromania – Trap of Darkness

Capra vecinului moare, dar nu se predă!

Dintotdeauna m-am întrebat care este rostul preview-urilor. La o adică, toate jocurile sunt prezentate ca viitoare mari succese: "fiți cu ochii pe el că merită", "jocul pare cel puțin promițător"... Nu era oare mai simplu să dăm o listă cu jocuri "de urmărit"? Ce contează că v-am fi privat de astfel de informații esențiale legate de viitoarele hituri internaționale...

Dintotdeauna am vrut să scriu un preview care să nu respecte regula. Ce atâtea jocuri frumoase, cu grafică excelentă și gameplay de două ori mai bun decât ultima partidă de... tenis... Vrem deșeuri! Jocuri pe care nimeni altcineva nu are curajul să le scoată în față, viitoare candidate la titlul de "bă, ce joc prost!". Și apoi, voi nu v-ați ofticat când ați văzut ce jocuri produc vecinii noștri unguri, polonezi, cehi și slovaci? Nu v-a trecut așa o umbră peste mândria patriotică și "mama voastră!" că nu am înțeles niciodată cum de ei pot și ai noștri nu.

Ei bine, am exact jocul pentru voi. Să vă spun sincer, aplaud orice inițiativă venită din partea unei echipe tinere de developeri, chit că are șanse sau nu.


Trei fireball-uri

Așa că în momentul în care am primit press kit-ul pentru Necromania – Trap of Darkness, mi-am rezervat două ore de liniște totală pentru a vedea ce minunății mai scoate vecinul și de ce e mai bună capra lor decât a noastră.

O poveste

Jocul este plasat într-un univers fantasy în care regatul Necromania a dat de dracu'. Nu, dar pe bune... Regatul cu pricina era un fel de iad pe pământ, mândria tuturor scheleților, a criminalilor și a preoților belgieni. O minunăție de regat ce se dedica trup și suflet, de dimineață până seară unor obiceiuri strămoșești gen omor de gradul întâi, furt calificat și masacru pur_și_simplu. În regatul vecin, Absurdia, niște suflete miloase s-au trezit, deranjate de zgomotul făcut de vecini. Așa că toată suflarea regatului, de la cel mai mic absurd până la ăl mai bătrân și mai bun, au pornit să scape lumea de scandalagiii din Necromania. Acuma, ce e mai frumos din povestea asta se referă la regele Absurdiei. Un individ pe nume ("hai, bă să vedeți cum îl cheamă pe ăsta!") Bill. Și Bill Cocoton ăsta reușește să stârpească răul din Necromania și să îl închidă pe regele Ragnar într-o criptă întunecată. Dar Billy, ca orice Bill care se respectă, uită să mai verifice prin pivnițele castelului din Necromania și acordă astfel forței întunericului o nouă șansă.

Șansa asta ești tu! Vei avea de ales între șapte personaje: Knight, Stone Golem, Orc the Sleuth, Fog Woman (Gagica cu Ceața), Beast Master, Magician și Skeleton Warrior, fiecare având la dispoziție, pe lângă diversele arme albe întâlnite de-a lungul drumului, o abilitate specială și o armă și mai specială.

Un gameplay

Producătorii ne spun de la început, pe față: "Principiul de joc din Necromania este unul simplu: jucătorul trebuie să "curețe" un nivel, să găsească toate cheile disponibile, să le combine și să deschidă poarta către următorul nivel". Ca lucrurile să fie complete, suntem asigurați că în criptele, cimitirele și dungeoanele jocului ne vom împiedica la fiecare pas de miriapode înfricoșătoare, șerpi veninoși și capcane ascuțite. De fiecare dată când jucătorul va reuși să treacă de un nivel, i se va da posibilitatea să își mărească una dintre caracteristicile personajului său, mai bine zis Strength și Speed.

Până acuma probabil că v-ați dat seama... Necromania nu este un RPG gen Diablo sau Baldur's Gate, ci mai mult un action cum erau pe vremuri. Care vremuri? După spusele nostalgicilor producători este vorba de vremuri de demult apuse, altfel nu îmi explic de ce au dat ca exemple de gameplay jocurile pe Spectrum și bătrânul Atomic Bomberman (vorbesc serios, scrie în press release).

Un final

Jocul nu promite nimic. Are o grafică proastă, iar din ceea ce au declarat producătorii, gameplay-ul se va ridica la același nivel. Există desigur posibilitatea ca acest joc să fie unul într-atât de extraordinar, încât să ne dorim cu toții să ne schimbăm numele în Bill. Dar mai bine nu...

■ **Bil... ăăă... Mitza**

Titlu	Necromania - Trap of Darkness
Gen	Action/RPG
Producător	Darksoft
Distribuitor	Cinemax Ltd.
Procesor	P II 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	Q3 2002
ON-LINE	www.trapof darkness.com

Gothic II



Să sperăm numai de bine!

Deși experiența mea în materie de RPG este destul de limitată, totuși pot spune că am văzut aproape tot ceea ce a însemnat ceva pentru acest gen. De aceea, dacă aș încerca să situez Gothic pe o scară de la unu la zece, probabil l-aș băga undeva între 9 și 10. Evident nu este singurul, ci mai sunt câteva pe care le-aș situa în același interval (nu spun care). Cu alte cuvinte, Gothic este fără îndoială unul dintre cele mai bune RPG-uri care s-au născut vreodată. Având în vedere circumstanțele în care această afirmație a fost făcută, e clar ca lumina zilei că trebuie și susținută cumva.

Originalitate

Deși s-a vorbit mult despre Gothic, pentru a putea înțelege contextul Gothic II, este bine să vorbim un pic despre universul Gothic I. Recunosc că atunci când am primit jocul și l-am instalat (demult!), l-am tratat cu destul de multă indiferență, dat fiind faptul că nu auzisem aproape nimic despre el. Aș putea spune că l-am lăsat baltă. De altfel, așa a ajuns pe mâinile lui Mitza, care a avut ceva mai mult timp decât mine și a dat verdictul final: "E fain!". Așa am ajuns să-l joc din nou și să-mi dau seama de adevărata sa valoare. Ce ne-a frapat pe toți au fost fără îndoială calitățile pe care le dovedea AI-ul. A fost într-adevăr o surpriză foarte plăcută când am realizat că personajele din joc erau concepute să aibă fiecare viața și problemele sale. Din când în când mai ascultai ultimele bârfe, mai te certai cu unul sau altul, mai furai din câte o colibă goală etc. Un alt lucru foarte interesant a fost cel legat de atitudinea pe care personajele o au față de tine. Dacă la început ești tratat aproape ca și cum n-ai fi, pe măsură ce lumea începe să te cunoască și să audă de tine, lucrurile se schimbă. Vei fi tratat cu respect sau oamenilor le va fi frică și vor încerca să te evite. Astfel, dacă mai ținem cont și de modul în care se dezvoltă calitățile eroului, adică învățând în cea mai mare parte de la alții, ajungem la concluzia că ne putem pierde într-o astfel de lume paralelă în care mai lipsește doar interacțiunea fizică propriu-zisă.

Continuitatea

Dacă ați terminat Gothic I, atunci știți cu siguranță că jocul se încheie prin înfrângerea unei ființe antice poreclite The Sleeper. Moartea acestuia a dus la dispariția barierei nevăzute care îi ține închiși pe toți protagoniștii jocului. Cu timpul, oamenii și-au dat seama că sunt liberi și o mare parte au plecat. În clipa morții lui The Sleeper, templul care-l adăpostea s-a dărâmat, surprinzându-l pe erou înăuntru. Din acest punct povestea se continuă cu Gothic II. Eroul nostru este salvat de către prietenul lui cel mai bun și repus oarecum pe picioare. Evident, în urma lungii perioade în care a zăcut sub pământ, el și-a pierdut toate calitățile și skill-urile pe care le dobândise, astfel că, din nefericire, va trebui să o luați de la zero. Slăbit și nenorocit, te trezești într-o lume în care oamenii


În pădure


Nice town. I'll take it!



începuseră să cam piardă războiul cu orcii, într-o împărăție decăzută și măcinată de război civil. Toată lumea și-a pierdut speranța și așteaptă un miracol. Ei bine, de unde credeți că apare? Dacă răspundeți corect pe adresa redacției, primiți o ciocolată.

Dincolo de poveste

Acum că v-am pus în temă cu mersul acțiunii, e timpul să ne ocupăm de clasicele îmbunătățiri ce se aduc oricărui sequel care se respectă. Astfel, după cum spune tânărul coordonator de proiect, domnul Kai Rosenkantz (22 ani), se pare că vom avea de-a face cu o versiune total îmbunătățită a engine-ului grafic, ceea ce înseamnă texturi mai realiste, o creștere substanțială a numărului de poligoane și obiecte care vor duce la o creștere clară a cerințelor de sistem. Totuși, se pare că acestea vor fi oarecum contracarate de metodele de îmbunătățire a framerate-ului, la care s-a lucrat foarte mult. Cert este că jocul va arăta într-adevăr mult mai bine, dar și pretențiile tehnice vor fi pe măsură. Mulți au spus că dimensiunile lumii din Gothic I au fost prea mici. Cei responsabili ne asigură că acum nu trebuie să ne mai facem griji inutile pentru acest lucru, deoarece lumea s-a mărit. În același timp, ni se sugerează să avem picioare țapene, deoarece nu va exista nici un fel de mijloc de transport între locații, doar ceva vrăji de teleportare ce se vor putea învăța pe parcursul jocului. Cea mai importantă caracteristică a jocului, adică AI-ul, va avea de asemenea o formă mult îmbunătățită, aproape dusă la extrem. După cum ni se spune, NPC-urile vor avea o independență de acțiune mult mai mare. Dacă NPC-urile umane se comportau suficient de bine în Gothic I, trebuie să recunoaștem că adversarii de tip animale sau monștri aveau de multe ori probleme mari. Ei bine, de data aceasta ni se spune foarte clar că nu vom mai scăpa așa ușor, mai ales dintr-o luptă.


Satul părintesc

Așadar...

Așadar, sper că vom avea parte de o urmare în același spirit, cu același mod total de interacțiune cu mediul și cu NPC-urile, ce va fi dublat de o coloană sonoră cu totul nouă și produsă de același om, Kai Rosenkrantz. Sincer, eu trec un pic peste toate complexele mele legate de sequel-uri și declar deschis că sunt foarte entuziasmat. Lucrul acesta mă face să fac crize de nerăbdare, chiar dacă lansarea este programată pentru luna aceasta, pe data de 29. Sper ca după ce voi juca să nu-mi pară rău că am scris acest articol elogios, mai ales datorită faptului că nu prea îmi stă în fire. Însă cum și firea se mai schimbă, eu vă doresc un Gothic II fericit.

■ **Locke**




...aci, taaaaaatăă????

Pod peste Pr... ăpastie

Titlu	Gothic II
Gen	RPG
Producător	Piranha Bytes
Distribuitor	JoWood Productions
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	29 noiembrie 2002
ON-LINE	www.gothic2.com





S.L.A.Y.

Entuziasmul atinge culmi înalte

Acum o săptămână, după timpul meu, și o lună și ceva după timpul vostru, a năvălit în redacția Level o gașcă de tineri ce promit multe. Aceștia erau cinci proaspeți studenți bucureșteni, care au avut curajul să se apuce de crearea unui joc bazat pe engine-ul de Quake 1 și să îl modifice în așa hal încât să rămână doar numele de el. La o țigară cu dumnealor, am ascultat o întreagă saga despre ce trebuie să faci pentru a crea un joc, cu ce fel de obstacole trebuie să te lupți pentru a-l putea promova și cum primești șuturi în partea dorsală de la cei ce îți promit multe până în momentul în care le ceri să își respecte promisiunile. După ce Mike a rămas fără țigări, am intrat în redacție, unde nouă oameni s-au strâns în jurul unui monitor pe care se derula un rolling demo. Unul dintre ei, îmi cer scuze că nu i-am reținut numele, ne ținea la curent cu tot ce vedeam pe ecran: "Aici este singurul personaj din acest demo. Nu prea mișcă..." (probabil pentru că era un schelet ce atârna legat în lanțuri de peretele unei pivnițe), "Priviți această oglindă, ceva de genul ăsta era prezent și în rolling demo-ul de Quake 3" și multe alte asemenea detalii ce nu au nici o semnificație dacă nu poți vedea acest demo. Apropo, nu ni s-a acordat dreptul de a pune acest demo pe CD-ul Level, deci nu veți avea ocazia de a vedea prea curând de ce sunt în stare acești băieți și această fată.


Care ai luat luminița de la capătul tunelului?


It is so... beautiful

Drumul spre recunoaștere internațională

Ei au venit de la București cu speranța că ne vom îndura de munca lor acerbă și vom publica un articol în care să arătăm că nu doar firmele mari producătoare de jocuri sunt în stare să facă ceva bun și că entuziasmul și cunoștințele în materie de calculatoare pot da rezultate și pentru cei ce nu au în spate zeci de mii de dolari și sedii ce vorbesc de la sine. Au sperat că noi vom face ceea ce alte reviste de specialitate de la noi din țară nu au vrut să facă. Și iată că o facem.

Echipa este cunoscută sub numele de Dark Alliance Software Team și în componența sa intră următorii: Cosmin Aionita (project manager, additional programming), Ștefan Aloman (programming, additional level desing, webmaster, PR manager), Vlad Filimon-Năstase (3D modelling and animation), George Vadim Făgărășanu (main level design), Maria Alexandra Constantinescu (concept artworks).

Din cele ce am putut eu să îmi dau seama din acest demo, jocul va fi un shooter. Normal. Engine-ul este unul cam prăfuit, dar merge. Cerințele de sistem pentru SLAY nu vor fi deloc ridicate, deoarece nici ei nu beneficiază de tehnologie de ultimă generație, așa că se va bucura de succes și din partea celor ce folosesc calculatorul numai pentru contabilitate sau alte prostii d-astea. Un moment de o reală încântare a fost acela în care am tras cu ochiul pe readme-ul jocului, motivul fiind următorul: don't get scared of the ENORMOUS system requirements ('3D graphics are very demanding...'), they're caused by the built programs we used, which at this time, are obsolete.

```
====================
System Requirements
====================
400 MHz CPU (AMD, Intel)
64 Megabytes of RAM
8 Megabytes 3D accelerator video card supporting OpenGL
40 Megabytes of free hard-disk space
```

Cred că ar trebui totuși să specific că acestea sunt cerințele minime.

Spre final, țin să le urez mult noroc, distribuitori darnici și cumpărători berechet. Până la noi detalii țineți aproape și dacă mai ne ajunge la cunoștință ceva de la vajnicii băieți... și fată, o să fiți primii care află.

■ Koniec

review

Divine Divinity™

Create your own destiny!

PATCH PE CD LEVEL NOIEMBRIE 2002

Un hibrid RPG-istic ne testează



Dedic acest articol celuilalt Eu, care trăiește dincolo de barierele vizibilului și ale imaginației, pe un tărâm atemporal și aspațial, unde lumea este guvernată de cu totul alte principii; acolo unde bătrânii își aprind pipele cu fireball-uri; acolo unde scheleții și aricii au buzunarele pline cu bani; acolo unde EL îi "biruiește" pe toți ceilalți 321,23423432324e+47 inamici. Mai dedic acest articol celor ce au rupt butoanele maușilor cu hack & slash-uri autentice, rămânând marcați pe viață, precum și copiilor mei de suflet, Costică și Mihăiță L., aflați și ei în altă situație.

Dincolo de barierele realității noastre cotidiene se află o sumă incomensurabilă de tărâmuri imaginare, fiecare fiind caracteristice unei entități transcendentale și personale umane. Este vorba de acele părți din noi care sunt ceea ce vor să fie, încarnarea dorințelor și visurilor noastre celor mai îndrăznețe. De aceea se spune că lumea interioară este de obicei mult mai bogată decât cea exterioară, evident limitată de percepții. Acest lucru îmi aduce aminte de o anu-

mită carte în care astronauţii erau închişi în nişte camere speciale de unde, cu ajutorul unor tantre, călătoreau oriunde în spaţiul cosmic cu ajutorul minţii. Medicii ar spune că viteza gândului este sub 50 m/s, ceea ce nu este prea mult. Dar dacă nu viteza este cea care contează, ci tocmai acel plan amintit de mine anterior, acele tărâmuri imaginare ce ne leagă de fapt de esenţa creaţiei, mai "terestru" spus, o altă dimensiune cu scop tranzitoriu? Sau poate că imaginaţia este un alt program cu scopul practic de a nu ne lăsa să evoluăm spiritual prin sinucidere în masă. Oare dacă ne gândim la ceea ce am scris mai sus, ce avantaje am putea avea? Hehe...



Land of Rovellon

Nu ştiu dacă aţi observat, dar în majoritatea fantasy-urilor lumea este împărţită exact în două, între bine şi rău, calea de mijloc fiind complet inexistentă. În cazul de faţă istoria tărâmului este dominată de o decizie luată de membrul unui ordin de magi care o luase pe căi greşite. După ce a trădat practicile lor obscure, împreună cu câţiva loiali, a reuşit să-i exileze pe membrii respectivului grup de foarte buni cunoscători într-ale magiei negre. După numai treizeci de ani, aceştia s-au întors plini de mânie pentru a nu rămâne datori posterităţii cu un "The End". Cruzimea lor fără limite s-a revărsat asupra realm-ului, ajutaţi fiind de creaturile darkness-ului fizic izvorâte din mintea lor întunecată (în Anarchy Online există ceva similar, numit Anger Manifestation, forma fizică a mâniei). Tărâmul fermelor a fost făcut una cu pământul, copiii fiind principala preocupare a demonilor, ca etalon excepţional al cruzimii. A, şi mai era o problemă: The Lord of Chaos, care a văzut o oportunitate bună pentru a cuceri lumea. Din fericire, la un pas ca locuitorii tărâmului să fie exterminaţi, au apărut ca din senin armatele dwarfilor.

Demonii aveau din păcate ceva traume psihologice din copilărie legate de dwarfi,

...aşa că s-au cam panicat şi au cam luat-o. Dar iată că după câtva timp, Lordul Haosului se întoarce (exact ca American Ninja) şi porneşte din nou un război-măcel împotriva celorlalte rase. Şi de data acesta o cam ia, însă cu sacrificii destul de mari din partea uniunii naţiunilor (sau Consiliul celor Şapte) şi pe baza unei profeţii venite din tabăra divină adversă. Însă unul dintre elementele cheie ale profeţiei nu este îndeplinit chiar cum trebuie. Vechiul vrăjitor (care trăia încă) nu vrea să moară şi, în loc să se lase ucis pentru ca pământul Rovellon-ului să scape de întuneric pentru totdeauna, îl ucide pe Lordul Haosului cu propria-i sabie. Problema era că şefu' Întunericului îşi lăsase o parte din suflet în sabia cu pricina. Cu timpul, acest vajnic conducător local începe să fie cucerit de sufletul demonic. De aceea, el cere să fie îngropat împreună cu sabia într-un loc bine stabilit pentru a preveni începerea celei de-a 3-a partide, posibil cea decisivă. După moartea acestui mare om, cei rămaşi au format Ordinul Divin, responsabil cu transmiterea peste veacuri a cunoştinţelor de până atunci. Iată că au trecut două mii de ani şi se pare că avem de-a face din nou cu o escaladare a conflictului în zonă. O veche profeţie îşi face loc în viaţa cotidiană a fiecăruia, ceea ce duce la creşterea consumului de băuturi alcoolice (ca înlocuitor de moral, evident). Şi aici începe...


Dacă mai pui mâna, ţi-o rup, să mor eu!


Catastrofă ecologică cu iz local



Clasic sau nu

Tocmai mi-am amintit de obsesia lui M. în legătură cu "ăsta e hack & slash, nu RPG", când vorbeam despre cele două Diablo sau despre Baldur's Gate. După aceea se autocompleta și spunea, citez: "Este RPG hack & slash". Ei bine, iată-mă și pe mine în situația de a clasifica acest joc, lucru oarecum greu acum, după ce l-am testat. Sistemul de dezvoltare fizico-psihic al personajului, precum și cel al skill-urilor și al abilităților este foarte asemănător cu cel din Diablo, până la un punct. În rest însă lucrurile se complică prin apariția sistemului destul de folosit în RPG-urile clasice de abordare a quest-urilor, adică le aduni de pe drum. Așadar, poți alege între doar trei tipuri de eroi, Mag, Thief sau Warrior, fiecare cu corespondentul său feminin. Skill-urile sunt împărțite în trei "căi": The Way of the Mage, The Way of the Adventurer și The Way of the Warrior, care corespound celor trei tipuri bazale de eroi. Ciudățenia și diferența esențială față de Diablo sau altele constă în faptul că cele trei căi sunt deschise pentru oricare dintre cele trei personaje. Mai exact, poți fi un warrior care dă cu vrăji specifice mag-ului sau poți fi un mag specializat în topor. E bine sau e rău? La o analiză mai atentă efectuată în redacție am ajuns la o serie de concluzii.

Discuție

1. Eu: Îmi place pentru că pot să-mi creez un personaj exact așa cum îl doresc, fiind limitat doar de "talentele din naștere". Apropo de asta, până la urmă mi se pare oarecum normal ca un mage să fie un bun pădurar, sau un warrior de 2 pe 2 să folosescă un "Charm" pentru a-și seduce interlocutorii. Problema este că la niveluri foarte mari diferențele dintre clase încep să dispară (exceptând cazul în care eroii s-au dezvoltat exact pe căile lor cu foarte puține deviații), ceea ce duce la o oarecare uniformizare, chiar dacă unui warrior îi crește mai încet Intelligence-ul ș.a.m.d. Totuși, în cazul de față nu prea contează din cauza lipsei multiplayer-ului și astfel cea mai mare parte din farmecul sau dezamăgirea acestui sistem dispare. Trebuie menționat că summoning-ul sau orice altă vrajă specifică mage-ului vor fi clar mai eficiente când sunt date de un mage.

2. Mitza: Și mie mi se pare normal ca, indiferent de predispoziție, oricare dintre tipurile de eroi să poată avea posibilitatea să învețe de la alții. Dar părerea mea este că va fi cu siguranță vorba despre o compensare la niveluri mari și nicidecum de o egalizare. Și chiar, de ce să nu poată un thief să aibă 2 metri înălțime și 140 de kg de mușchi? Asta nu înseamnă că nu mai poate să fure! Corect?

3: Eu: Dar, în mod paradoxal, această compensare poate avea forma unei egalizări în cazul de față. Intriguing... Exact ca extremele care la un moment dat tind să devină același lucru. Iată că această echivalență poate fi oarecum explicată pe mai multe căi. Oricum, mai vorbim noi...

4. Koniec: Băi, eu nu sunt de acord cu cele spuse mai sus. Dacă tot poți să-ți iei un warrior și să ți-l faci mage, de ce să mai dea clasele de eroi de la început? Așa, mai bine îți dă unul singur pe care poți să ți-l faci cum vrei și gata. E complet inutil.

5.Mike: Unde-ai învățat să conduci, mă? (în drum spre redacție)

6.Marius Ghinea (3 ore mai târziu): Băi, știți ce am jucat eu zilele astea?...

7. BogdanS: Sforrrrrr...

Mai târziu...

La marele general, avem în față un joc care merită într-adevăr discutat. Totuși trebuie să adaug că anumite skill-uri ce nu aparțin path-ului caracteristic eroului ales devin disponibile la niveluri mai mari, sau deloc. Așadar nu toate pot fi învățate, însă cea mai mare parte da. Ar mai fi o serie de lucruri interesante de spus despre gameplay, ca de exemplu faptul că anumite quest-uri nu necesită neapărat luptă. Dacă sunteți suficient de agili, puteți să le rezolvați fără să vă atingeți de cineva. Experiența se poate câștiga astfel și doar din terminat quest-uri. Vindecarea se face în ge-


Varză


Status, echipament, skill-uri și bineînțeles FIFI a mea.


Se intră prin față sau prin spate?

neral prin somn, poțiunile nefiind cea mai fericită alegere. Totuși, grijă mare deoarece nu puteți dormi decât după scurgerea un anumit interval de timp post "somnul de mai devreme". Deși am ocupat cam mult loc în articol cu el, storyline-ul este absolut demențial și este dublat de o coloană sonoră excelentă. Cel mai mult am fost impresionat de diferitele evenimente "aleatorii" și pline de umor, care au loc în timpul descoperirii hărții (care, apropo, este în umbră ca în RTS-uri). Astfel am surprins o ceartă între un om și un dwarf care-și bușiseră căruțele (și care apoi au plecat să se calmeze la o bere), apoi discuții filozofice existențiale între scheleți despre paradoxul de a exista ca schelet. De menționat este faptul că orice personaj de pe hartă poate fi abordat și chestionat, unii chiar ținând morțiș să-ți dezvăluie și cele mai picante amănunte ale vieții lor. Producătorii au mers până acolo încât, pe lângă faptul că veți avea șansa de a vă îndrăgosti și de a vă săruta, veți avea prilejul de a asista la scene de lesbianism în direct la Divine Divinity.

Se putea și mai...

Probabil mă gândeam la "mai 3D". Grafic vorbind, jocul este un 2D și jumătate, cu un nivel al detaliilor deosebit, în sensul că puteți folosi obiecte, de la linguri și furculițe până la butoaie, bolovani și mobilă. De fapt, cred că este cea mai frumoasă grafică 2D pe care am avut șansa să o văd până acum. Pe pajiștile comunale, flora autohtonă, reprezentată de plante din care puteți prepara poțiuni, se oferă în același timp și ca hrană grupului animal comunal: vaci, porci, găini (se pot omorî toate), iepuri, oi, șoareci, pisici, câini etc. Păsărele, fluturași, libelule, albine ucigașe și porci mistreți "ușor" agresivi vă vor urma pașii peste tot unde bate soarele (câteodată și noaptea). Per ansamblu, jocul are 4 hărți mari și late, care vă vor satisface pe deplin nevoia de "joc lung", populate de vreo 100 de tipuri de monștri și în jur de 150 de NPC-uri. La capitolul echipament, nu vă faceți probleme, că se rezolvă. Însă când vine vorba de trading, lucrurile se complică, deoarece oamenii sunt săraci și totul funcționează în special pe troc. Bani mai puțini. Sunt foarte puțini cei care repară sau identifică obiecte, de aceea e bine să aveți în dotare aceste două skill-uri.

Și bug-uri

În această secțiune specială aș spune că există o serie de inconveniente, nu știu dacă neapărat bug-uri, ce duc la un oarecare disconfort de gameplay. De exemplu, e foarte greu să țintești un monstru dacă nu pui mouse-ul exact pe el sau dacă nu folosești tasta Ctrl. În alt colț, ca shortcut-uri pentru folosit poțiuni sau schimbat arme etc. se pot utiliza doar tastele funcționale F1-F12, ceea ce nu vine chiar la îndemână. Apoi, revenind, dacă ataci și ai Ctrl-ul apăsat, nu te poți vindeca, deoarece numai clicul de mouse mai are efect. Dacă e să îl raportăm la alte exemple de jocuri, acest lucru este oarecum normal, însă ținând cont de spiritul destul de libertin pe care producătorii au dorit să-l scotă în evidență, nu prea este ceva ce merita trecut cu vederea. O altă problemă, dar mai măruntă, este faptul că minimap-ul îți blochează oarecum câmpul de vedere în rezoluția de 800x600, ceea ce-l recomandă clar ca un joc de 1024x768. La alt nivel, jocul are ceva cu adâncimea culorii background-ului Windows-ului, pe care v-o recomand de 16 biți, și cu anumite plăci de sunet, ambele producând blocări ale sistemului. Pentru partea cu sunetul, o soluție ar fi să opriți soundtrack-ul muzical. În rest, probabil că mai sunt și alte probleme, dar acum nu-mi mai vine nici una gravă în minte... Cert este că jocul merită din plin atenția voastră, chiar dacă după aceea vă veți întoarce la Diablo sau la Baldur's Gate.

■ **Locke**



Titlu	Divine Divinity
Gen	Action-RPG
Producător	Larian Studios
Distribuitor	CDV Software
Procesor	P II 350 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	opțional
ON-LINE	divinedivinity.com

Grafică	17/20 (2D)
Sunet	12/15
Gameplay	23/30
Feeling	04/05
Multiplayer	N/A
Storyline	19/20
Impresie	08/10

Nota: 83





Teleportorul magilor

Noroc că ești de piatră, că...





Sudden Strike 2

Cuiva de la CDV îi place cifra 2.

La data apariției sale, Sudden Strike Forever părea să patch-etluiască pe veci jocul creat de Fireglow și distribuit de CDV. Sincer, văzând îmbunătățirile cosmetice aduse de versiunea "pur tujur" a Sudden Strike-ului, tocmai aceasta a fost impresia mea: că producătorii nu sunt foarte interesați de continuarea lui Sudden Strike. Dar nici nu a trecut o lună de zile și a fost anunțată începerea lucrului la numărul doi al seriei RTS inspirată din Al II-lea Război Mondial.

Măruntaiele lui 2

Înainte de toate, noutatea care sare în ochi este legată de numărul campaniilor: 5. Important însă este faptul că nu mai avem, precum în versiunile anterioare, campanii și misiuni desfășurate undeva, nelămurit, într-un soi de spațiu fantastic dotat cu decorurile specifice timpului și locurilor celui de-al II-lea război mondial. De data aceasta, totul este destul de clar indicat de producători în privința locurilor și tipurilor de operațiuni aflate în desfășurare.

Avem astfel următoarea structură a campaniilor: campania cu nemții (cea mai întinsă) cuprinde prima ofensivă de la Harkov, cea cu rușii ne aduce la momentul distrugerii ultimei linii fortificate germane (cea de pe Nipru, în toamna anului 1943), alături de englezi vei parcurge operațiunea "Market Garden" ("Un pod prea îndepărtat" – cel de pe Arnhem – vă amintește de ceva?), în timp ce cu americanii participi la forțarea Rinului, în ultima fază a ofensivei pe Frontul de Vest din primăvara lui 1945 (în această misiune apar și trupe franceze). Nu ne-am putut da seama în ce loc și moment al războiului se petrece campania cu japonezii. Ca o primă observație, este de adăugat că în toate campaniile din Sudden Strike 2 ești în ofensivă.

O a doua observație privește o contradicție. În vremea războiului, aproape toate campaniile din joc au evoluat spre bine pentru aliați, ceea ce ar duce în mod normal la o scădere a dificultății jocului pe măsura parcurgerii campaniei. Acest lucru nu se întâmplă în Sudden Strike 2, acesta fiind gândit în linia clasică a RTS-ului, cu dificultatea crescând treptat de la un nivel la următorul.

"A exista" nu înseamnă "a fi"

În plan tactic, elementele noi aduse de Sudden Strike 2 sunt puține. Tancurile nu mai pot fi distruse cu pușca, ci numai cu armamentul mai greu capabil în mod real de o asemenea acțiune. Apoi, unul din cei trei membri ai echipajului tancului poate fi scos cu capul afară din tanc, ceea ce mărește raza de observație a tancului (care ajunge chiar să poată fi utilizat ca vehicul de cercetare), dar duce și la vulnerabilitatea extremă a respectivului membru de echipaj în fața armamentului ușor. Vorbind despre echipaj, acesta a devenit un fel de unitate generică alcătuită din 3 oameni, numită Crew, ce poate conduce în Sudden Strike 2 orice tip de vehicul, navă sau avion.

Se pot da până la maxim 12 comenzi unei unități (față de 9 în trecut), iar printre acestea a apărut și cea de deplasare târâș, spre deosebire de situația anterioară în care trupele executau "culcat" numai sub focul inamicului. În plus, unitățile mai au un parametru, cel de moral, dar nu am reușit să descoperim o influență a variației acestuia asupra comportamentului trupelor în luptă.

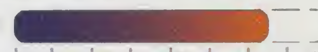
Și cam atât. Vă dați și voi seama că despre 2-iul pus după numele jocului se poate spune că există, dar nu și că Sudden Strike 2 ar fi cu adevărat ceea ce se înțelege în mod normal printr-un sequel. Apreciem că puteți considera Sudden Strike 2 ca fiind mai degrabă un add-on sau mission pack mai dezvoltat, cum vi se pare mai potrivit. Din această perspectivă, Sudden Strike 2 este un joc plăcut, în aceeași linie a fantezismului tactic ca și predecesorul său, dar excelent realizat ca grafică, sunet și atmosferă.

■ Ștefan a PIIIG

Titlu	Sudden Strike 2
Gen	RTS
Producător	Fireglow
Distribuitor	CDV
Ofertant	Monosit Conimpex Tel. 021-330.23.75
Procesor	P II 500 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
ON-LINE	www.suddenstrike2.de

Grafică	18/20
Sunet	14/15
Gameplay	19/30
Feeling	04/05
Multiplayer	17/20
Storyline	N/A
Impresie	08/10

Nota: 80





Unreal Tournament 2003

Plesnind de sănătate

Iată că după multe așteptări și după multe press release-uri și după un demo ce a făcut să scadă rata de transfer de pe Internet cu mult sub normal și, mai ales, după enorm de multe imagini ce ni se dădeau cu țârâita, a apărut singurul și unicul, adevăratul fiu al Tatălui Unreal Tournament. Acel ce poate vindeca de toate cele și poate scoate argintul viu din oameni fără ca acesta să lase o urmă. Cred că nimeni nu mai are nevoie de o prezentare a acestui joc, toată lumea știind cu ce se mănâncă și de ce este sau a fost atât de așteptat.

De la primele screenshot-uri care ne-au fost băgate sub nas, strigam care mai de care mai tare că așa ceva nu s-a mai văzut, nu o să se mai vadă și dacă o să se mai vadă o să fie doar o iluzie. Cei de la Infogrames, distribuitorii acestui joc, au făcut o treabă excelentă prin acea strategie foarte bine pusă la punct, cu care urmăreau să ne țină atenția mereu trează asupra lui UT 2003. Știu că, de fiecare dată când mai apăreau câteva imagini noi, săream la doi metri în aer, minunându-mă de modelele prezente în joc, de hărțile mirifice și de acțiunea care părea că va fi ceva nemaipomenit.

Apoi a venit demo-ul. După cum am mai spus, în zilele ce au urmat, acel demo a fost pus la dispoziția maselor spre a fi download-at, traficul pe Internet a fost enorm, iar rata de transfer a scăzut dramatic. Toată lumea vroia să pună mâna cât mai repede și să vadă minunea cu proprii ochi. Și au avut ce vedea! Jocul, după cum era prezentat în demo, era o minunăție. Cu toate că nu aducea nimic inovativ din punct de vedere al gameplay-ului, arme noi sau alte asemenea chestii nemaivăzute, nimeni nu a avut ce comenta cu privire la engine-ul grafic și fizic.

Jocul în sine

După ce lumea s-a plictisit de acest demo și de cele câteva hărți puse la dispoziția jucătorului, strategia foarte agresivă și, în același timp, foarte bine gândită a celor de la Digital Extremes, a fost pusă din nou în practică. Imediat după lansarea demo-ului, jocul a fost pus în vânzare. Și iată că UT2003 a intrat în casa celor ce au avut bani să și-l permită și, mai ales, în casele celor ce nu și-l permit, dar au "spate" și cunosc persoane bine intenționate.

După instalarea celor doi virgulă cinci giga de UT2003, am ajuns și eu să văd minunea tehnicii moderne. Și nu am avut de ce să fiu dezamăgit. Totul era cum mă așteptam. Grafică peste grafică, pixel peste pixel și bubuitură peste bubuitură. Totuși a fost și ceva la care nu mă așteptam. Stilul hollywood-ian în care a fost realizat depășea orice așteptare. Intro-ul era făcut exact ca genericul de la "Bambi, the one man army". Mai mult decât atât nici că se putea. Totul se învârte în jurul unui turneu de rupt oase și spart fețe. Eternul conflict între bine și rău își găsește și aici corespondentul. Două echipe de luptători supra-dezvoltați din punctul de vedere al mușchiulozității își fac intrarea în ringul de dans în uralele mulțimii. Pancartele multicolore își așteaptă idolii în mâinile spectatorilor, uralele îți sparg timpanele, focurile de artificii îți iau ochii, iar mesajele de "Good vs. Evil" sunt omniprezente. Cele două echipe între care se va disputa titlul de ză best of ză best sunt cele mai grăitoare antiteze posibile. Frumoșii eroi ce se luptă pentru neatârnarea neamului, reprezentați prin niște foarte alegorice

personaje, frumoase din punctul de vedere al prezentării, graficii și scenei, sunt exact viceversa-ul echipei de duri al cărei singur țel în viață este furtul din poșetele bătrânelor și terorizarea copiilor cu ochelari din clasele primare. Modul în care aceștia sunt prezentați lasă să se înțeleagă, fără nici un fel de dubiu, deznodământul acestei competiții. Binele trebuie să triumfe și de această dată în fața răului. Dacă nu, ce s-ar mai alege de ceea ce am învățat noi la orele de religie din clasele primare? Ce ar mai trebui noi să înțelegem din rostul nostru pe pământ? Așa că puneți bine mâna pe mouse, agățați-vă cât puteți de bine de marginea biroului și vedeți cum faceți ca să triumfați asupra teribilului pericol ce apasă asupra unei lumi întregi.

După cum am mai spus, modul în care cele două echipe își fac apariția pe ring este mirific. Din punct de vedere grafic, totul este extraordinar realizat. Acest lucru m-a făcut să înțeleg la ce trebuia să mă aștept și în timpul jocului. Așa că am pornit să-mi creez un profil de jucător, să îmi aleg o echipă și să pornesc să sparg fețe.

Am fost surprins de modul în care, după ce îți alegi echipa, trebuie să i te impui ca lider. A trebuit ca, într-un deathmatch între membrii echipei, să termin pe primul loc. Și cum nivelul de dificultate ales de mine a fost unul dintre cele mai ridicate și membrii echipei au fost cei mai buni pe care am putut să îi cooptez, acest meci a fost cel mai greu din tot turneul. Trebuie să vă spun că în modul singleplayer nu există alt mod de joc în afară de team-orice. Trebuie să ai dezvoltat un foarte bun simț de echipă, altfel nu poți face față turneului. În toate cele patru moduri de joc prezente în UT2003 trebuie să știi să te descurci cu mai mulți coechipieri. Dacă nu poți face acest lucru, nu vei putea face față situației.



Așa arată un single player terminat

Fiecare dintre coechipieri sau dintre adversari are anumite puncte forte și puncte slabe. Fiecare dintre ei se descurcă bine cu o anumită armă, are un anumit skill la tactică, agresivitate, aiming și agilitate. Așa că înainte de fiecare meci trebuie să te interesezi ce fel de mod de joc va fi acela în care vei concura, ce fel de hartă va fi aceea pe care se va desfășura concursul și mai ales să iei în calcul care sunt punctele tale forte. În funcție de aceste lucruri va trebui să îți alegi membrii echipei și strategia de joc.

And the fun begins

Farmecul acestui joc nu stă în singleplayer. Și nimeni nu se aștepta la acest lucru. UT2003 este declarat a fi un joc dezvoltat 90% pentru multiplayer. Dacă nu ai posibilitatea de a-l juca cu ceva prieteni sau pe net, atunci degeaba ai dat banii pe el. Vei auzi de la o grămadă de lume cât de bun este Unreal Tournament-ul ăsta nou și ție ți se vor părea nebuni, pe când ei, săracii, au de fapt dreptate. Nu vei putea spune că ai jucat Unreal Tournament până când nu l-ai jucat în multiplayer.

Modurile prezente pentru multiplayer sunt aceleași cu cele din singleplayer și sunt în număr de patru. Primul este clasicul deathmatch, al doilea – double domination – este unul în care va trebui să controlezi două puncte de pe hartă în același timp și să le poți ține sub control timp de câteva secunde bune, al treilea este bombing run, despre care voi vorbi imediat și cel de al patrulea este capture the flag.

Spuneam că vă voi spune despre bombing run. Acesta este un mod de joc foarte interesant și se aseamănă într-un fel cu baschetul. Tot ce trebuie să faci este să intri în posesia unei mingi, să reușești să rămâi în posesia ei până vei ajunge la poarta adversarului și, odată ajuns acolo, fie să o șutezi, fie să intri cu



Hai să dăm și un Quake 3



După ce îi caftim, dai o bere



Ochelari... 20.000... Un Headshot... Nepre

tot cu ea în poartă. În funcție de cum vei înscrie vei primi un anumit punctaj. Dacă o vei expedia în poartă printr-un șut de la o anumită distanță, vei primi scorul de trei puncte, iar dacă vei intra cu totul în poartă vei primi un punctaj de șapte puncte. Credeți-mă, acea diferență de patru puncte este vitală. Poate fi diferența dintre victorie și câștig. Totuși, nu vă recomand să încercați de fiecare dată să intrați cu mingea în poartă, deoarece nu este întotdeauna posibil. Dacă adversarii sunt foarte perseverenți, relativ experimentați și nu joacă doar pentru kill, ci mai ales pentru câștig, vor încerca totul pentru a-ți lua mingea. Chiar dacă vor fi atacați de toți membrii echipei tale, ei vor trage numai în tine și vei avea o grămadă de încasat până să intri cu totul în poartă. Și credeți-mă, nu aveți nevoie de mai mult de o rachetă plantată unde trebuie sau de tirul a cinci mitraliere ca să treci de partea cealaltă a acestei lumi. Problema care se mai pune este că, în momentul în care aveți mingea, nu veți mai putea trage în adversari. Tot ce veți putea face este să lăsați mingea jos sau să o pasați coechipierilor. Acest mod mi s-a părut a fi cel care solicită cel mai mult spiritul de echipă. Dacă veți fi încăpățânați și veți încerca să înscrieți doar voi, nu veți putea face față niciodată atacurilor inamicilor. Trebuie să fiți neapărat un jucător de echipă. Ce dacă Rocco_13, ăla din a VIIIA cu care nu te-ai înțeles niciodată, este singurul care se află lângă tine, are viața la maxim și îți cere mingea cu vehemență, iar tu tot ce i-ai da este o rachetă în dos? Dă-i o pasă, lasă-l să înscrie și dup-aia dă-i un capac în drum spre școală.

Acest mod de joc este singurul nou introdus în UT2003. În rest, vor fi cele cunoscute până acum, chiar unul dintre ele a fost eliminat. Nu veți mai avea ocazia de a juca Assault. Dar nu este nici un bai, căci, după cum am băgat de seamă, cel mai popular dintre ele este Bombing-Run-ul despre care v-am povestit până acum.

Armele sunt aceleași ca și în demo. Singura modificare a fost făcută Shock Rifle-ului, care acum este mai greu de folosit, deoarece trebuie ochit mult mai bine. Cred că ar fi bine să vă dau și câteva indicii despre armele care mi s-au părut mai interesante. Shock Rifle-ul, pe lângă cele două moduri de tragere cunoscute, mai are și un al treilea. După ce ați tras cu secondary fire și ați lansat bila de plasmă spre adversar, dacă veți lansa raza fotonică trasă cu primary fire în centrul sferei de plasmă, se va elibera o energie imensă și ravagiile vor fi pe măsură. Link Gun-ul mai are și el o proprietate ce poate fi folosită cu succes în meciurile de multiplayer. Secondary fire-ul are proprietatea ca, atunci când este folosit pe un coechipier, să se transforme într-o rază inofensivă transportoare. Dacă cineva trebuie să ajungă undeva foarte repede, de exemplu în bombing run, folosiți asupra lui secondary-ul link gun-ului. Totuși să fiți atenți, pentru că cel transportat pe undă nu se poate apăra.

O armă spectaculoasă este și Ion Painter. Aceasta, la prima vedere, pare inofensivă și nu prea este folosită de majoritatea jucătorilor. Dar este mult subapreciată. Ca primary fire această armă lansează pentru câteva secunde o rază firavă de laser către un oponent. Acesta nu este deloc deranjat de acest lucru. Dar nu pentru mult timp, pentru că acea rază laser este doar un intermediar, un mic targeting device pentru un mare tun ionic orbital. Este bine să vă țineți departe de locul unde acesta va lovi. Nu de alta, dar s-ar putea să faceți și voi buba. Modul de foc secondary al acestei arme extrem de puternice este un mod sniper pentru o acuratețe mai mare a efectului devastator ionic.

Restul armelor sunt cele obișnuite: un mic lansator de rachete, un minigun cu două moduri de tragere, o pușcă ce trage cu reziduuri biologice, o armă ce trage cu arcuri electrice și este devastatoare în modul sniper și o altă întreagă panoplie de instrumente aducătoare de moarte.

D-ale ochiului

Unreal Tournament 2003 este, după cum am mai zis și voi mai spune, absolut impresionant din punct de vedere al graficii. Nimic altceva nu este inovator în el. Mulți chiar au spus că există foarte multe elemente întâlnite și în Quake 3. Unele hărți sunt atât de asemănătoare cu cele din Q3, încât stai să te gândești dacă nu cumva au fost doar recalibrate prin prisma engine-ului de Unreal. Altele sunt cele cu care ne-am obișnuit în predecesorul lui UT2003. Cu toate acestea, hărțile au farmecul lor. Vegetația luxuriantă ce abundă pretutindeni prin niveluri ne desfată ochiul într-un mod pe care nu îl puteți înțelege dacă nu îl vedeți. Culorile sunt atât de pline de viață, iar tot ce te înconjoară este atât de bine realizat, încât nu există cuvinte pentru a le descrie. Ca o paranteză, am ajuns să mă întreb: dacă spun aceste lucruri despre UT2003, oare la ce vom fi martori când va apărea Quake 4 sau acel Doom 3 căruia toată lumea îi ridică osanale?

Un lucru care pe mine m-a impresionat foarte plăcut a fost engine-ul fizic al jocului. Modul în care mori, și tu și adversarii, este foarte veridic. În clipa în care ai murit, corpul va reacționa la legile fizicii. El se va lovi de obstacole, va reacționa la gloanțele care îl vor lovi în continuare, dacă se va lovi de un obstacol, se va curba pe suprafața acestuia la fel ca o păpușă de cârpă lovită de un



Iubire, ce diademă ai!



The place to spend your vacation

Pe undeva prin



gard etc. Toate acestea adaugă savoare jocului. Și cu toate acestea nu vor fi foarte băgate în seamă de jucătorul de Unreal, deoarece, din momentul în care va muri, nu cred că îl va mai interesa ce se va întâmpla cu corpul său, ci se va grăbi să se spawn-eze din nou pentru a reintra în joc.

Îmi pare rău să spun, dar UT2003 nu are nici un fel de inovație din punct de vedere al gameplay-ului sau al feeling-ului. Cu toată această grafică practic nemaiîntâlnită până acum, nimic nu îți taie răsuflarea cu adevărat. Dacă nu ești ahtiat pentru eye candy-uri, nu văd un motiv pentru care ar trebui să dai bani pe acest joc și să nu rămâi la un Unreal Tournament sau chiar la un Quake 3. Feeling-ul pe care UT2003 ți-l dă este cam același. Aceleași vărsări de sânge, aceleași strategii care se aplică non-stop se găsesc și în acest sequel. Unii fani înrăiți ai UT-ului vor fi poate chiar dezamăgiți de modul în care se îmbină elementele cunoscute din Unreal cu cele din Quake. Dar asta este. ..

În joc sunt prezente și acele modificatoare cunoscute din predecesorul său. Vom avea din nou ocazia de a juca cu gravitație scăzută, vom putea seta dimensiunea capului jucătorului în funcție de numărului de frag-uri pe care le va face, vom putea anula greutatea cadavrelor, făcându-le astfel să "plutească", vom putea folosi un quad jump și multe alte astfel de modificări.

Pe lângă acestea, mai sunt două elemente noi de control al personajului. De acum vei avea posibilitatea de a face un double jump fără a fi nevoit să activezi modificatoare sau mai știu eu ce cheat. În momentul în care te afli în aer, dacă vei mai apăsa o dată pe butonul de jump, vei mai face un salt și vei mai câștiga detență. Cel de-al doilea element nou de control al personajului este posibilitatea de a te putea feri din calea gloanțelor. Dacă vei apăsa de două ori aceeași direcție de mers (bineînțeles că va trebuie să faci acest lucru destul de rapid), te vei arunca în direcția dorită. Acest lucru va fi de un real folos în timpul meciurilor acerbe cu vecinii de la trei.

Drept concluzie

Ce pot spune?... UT2003 merită jucat și nu trebuie ignorat. Oricum, adevăratul farmec nu se va găsi în single player, ci doar în multiplayer. Jocul nici măcar nu este făcut pentru single player. Un argument în favoarea acestei afirmații este prezența a două moduri absolut identice: cel de single player și cel de Instant Play. Cu deosebirea că în Instant Play nu ai parte de introducere și poți modifica numărul boților pe hartă, aceste două moduri sunt identice și au fost introduse în joc doar pentru a suplini lipsa unui mod de single player bine pus la punct.

Regret doar faptul că nu a fost atât de inovativ pe cât mă așteptam să fie și s-a pus un accent masiv doar pe dezvoltarea din punct de vedere grafic. Oricum, dacă ești fan eye candy, merită ca acest joc să existe în palmaresul tău. Este, ca să spunem ca americanul, un "must have".

■ **Koniec**

Titlu	Unreal Tournament 2003
Gen	FPS
Producător	Digital Extremes
Distribuitor	Infogrames
Ofertant	Best Distribution Tel 021-345.55.05
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	unrealtournament2003.com

Grafică	**19/20**
Sunet	**13/15**
Gameplay	**25/30**
Feeling	**04/05**
Multiplayer	**10/10**
Storyline	**06/10**
Impresie	**08/10**

Nota: 85


antică


În timp ce primeam un headshot

Battlefield 1942

Începutul sfârşitului?

Battlefield 1942 este unul dintre acele jocuri care, deşi se bucură de o oarecare publicitate înainte de lansare, nu reuşesc să capteze atenţia publicului, rămânând la stadiul de "da, am auzit de jocul ăla..." şi atât. Aceeaşi reacţie am avut şi eu în momentul în care "mult aşteptatul!!!" demo de single player pentru Battlefield 1942 a fost lansat de către Electronic Arts. Cel de-al doilea demo, cel de multiplayer, a fost însă cel care probabil a surprins şi încântat pe toată lumea. Acel demo aducea cu sine promisiunea unui FPS tactic dedicat jocului în multiplayer ce oferea o varietate incredibilă de vehicule, nave şi avioane de controlat. Chiar dacă umbrit de câteva bug-uri serioase, Battlefield 1942 părea a fi următorul hit în materie de jocuri de echipă, iar acum a venit momentul să aflăm dacă ne-am înşelat sau nu.

Multiplayer (sau cu cât mai mulţi, cu atât mai bine)

În momentul de faţă, "piaţa" FPS-urilor orientate pe multiplayer este dominată de Counter-Strike, Medal of Honor sau Quake 3, jocuri cu un gameplay mai mult sau mai puţin rapid, cu accentul pus ori pe lucrul în echipă ori pe adrenalină pură. Battlefield 1942 se diferenţiază de acestea prin numărul imens de opţiuni pe care le ai pe câmpul de luptă. Poţi controla orice vehicul, de la un banal jeep la un Tiger de câteva zeci de tone, de la o şalupă până la un portavion sau de la un Spitfire la un bombardier în toată regula. Asta ca să nu mai aduc aminte de tot arsenalul de artilerie pe care îl ai la dispoziţie. Conceptul nu este nou, ideea a mai fost implementată şi în alte jocuri (vezi Tribes 2), dar numărul copleşitor de vehicule şi arme pe care le ai la dispoziţie sunt cele care diferenţează Battlefield 1942 de restul "competiţiei".

Jocul îţi oferă posibilitatea de a par-


Mama Rusia a avut niste copii tare urâţi


Tancurile sunt o ţintă uşoară pentru avioane


O găurică numit

ticipa la unele dintre cele mai importante lupte din Cel de-al Doilea Război Mondial, fie de partea Aliaților, fie de partea Axei. Nu știu cât de fidele sunt hărțile respective modelului original (aș fi fost interesat să aflu dacă locațiile seamănă cât de cât, dar cum nici bunicul nu a ajuns la Stalingrad...), dar reușesc să păstreze măcar unele asemănări. De exemplu, Stalingrad și Berlin sunt hărți în care accentul este pus pe luptele de stradă, Omaha Beach este ceea ce știți deja (deși locația este mai puțin veridică decât cea din Medal of Honor), Kursk este o intensă luptă de tancuri etc.

Ai la dispoziție cinci clase diferite, între care poți alege de fiecare dată când dă cineva cu glonțul/obuzul în tine și cu tine de pământ, și anume Scout, Assault, Anti-Tank, Medic și Engineer. Scout-ul este recomandat celor care au abilitatea înnăscută de a ochi musca de pe casca inamicului de la 200 de metri distanță, Assault este pentru cei care nu au chiar atât de multă precizie, Anti-Tank are în dotare o bazooka numai bună pentru orice tanc inamic, Medicul este omul cu flaconul de spirt și sulul de bandaje, iar Engineer-ul are marele avantaj de a putea planta mine, letale pentru orice vehicul.

Battlefield pune la bătaie patru moduri de joc: Capture the Flag, Team Deathmatch, Co-op și Conquest. Primele trei sunt clasice și se întâlnesc în mai toate jocurile (poate mai puțin Co-op), dar cel mai folosit mod de joc în Battlefield 1942 este Conquest. Principiul din spatele acestui mod de joc este următorul: pe fiecare hartă sunt plasate o serie de steaguri în puncte strategice, fiecare dintre aceste steaguri putând fi cucerite de oricare dintre cele două părți combatante (un steag este cucerit dacă un jucător se află în vecinătatea sa o anumită perioadă de timp); steagurile respective pot fi folosite ca puncte de respawn și sunt de obicei locurile în care vei găsi vehicule și provizii; fiecare echipă pornește jocul cu un anumit număr de puncte; primul care ajunge la zero puncte pierde; punctele pot fi pierdute în cazul în care toate steagurile sunt cucerite de echipa adversă sau odată cu pierderea soldaților tăi.

Modul în care vei comunica cu colegii tăi se face printr-o serie de comenzi vocale disponibile pe tastele F1-F12, o găselniță pe cât de utilă, pe atât de greu de utilizat. Este destul de greu să te mai chinui să mai apeși pe tastele enumerate mai sus atunci când ești ocupat cu controlarea unui vehicul. Plus că majoritatea respectivelor mesaje vor fi ignorate de coechipieri, în afară de cazul în care continui să le repeți până la exasperare ceea ce le-ai cerut.

Vă asigur că majoritatea covârșitoare a meciurilor vor fi jucate în modul Conquest, pentru că se potrivește oricărei hărți și asigură un echilibru deplin pe câmpul de luptă, garantând în același timp o bătălie pe viață și pe moarte. E demn de amintit faptul că unele hărți pot avantaja o armată sau pe cealaltă (sunt puține, dar există)... Soluția este în mâna celui care setează serverul pe care va rula Battlefield 1942, jocul permițând setarea punctelor cu care vor începe echipele jocul și astfel echilibrarea situației din lupta efectivă.

În mai toate meciurile, bătăliile se vor concentra în punctele de control ale hărții respective, existând tendința de a uita orice fel de plan, de a sări în primul avion/tanc și de a te avânta în mijlocul bătăliei. Cu o oarecare planificare însă, pentru că jocul îți oferă o libertate de decizie și de acțiune impresionantă, orice forță inamică poate fi luată prin surprindere și învinsă.

Pe serverele mai mici (de 6-8 jucători) accentul se va pune pe vehiculele rapide și puteți fi siguri că nimeni nu o să se folosească de artileria de pe distrugătoare sau de submarine în afară de cazul în care sunt curioși din fire. În cazul serverelor ceva mai pline de jucători (Battlefield 1942 suportă până la 64 de jucători pe anumite hărți) situația se schimbă radical, fiecare armă disponibilă devenind folositoare într-un fel sau altul (chit că tragi ca bezmeticul cu tunul de coastă... poate nimerești ceva).

Battlefield 1942


cu detaliile la maxim...


... și cu detaliile la minim

Balistica

Unul dintre cele mai curioase lucruri întâlnite în demo-ul de multiplayer se referea la diferența de acuratețe dintre o armă de sniping și o mitralieră. Mai exact, dacă puneai ditamai luneta pe un inamic și țințeai undeva între ce doi ochi ai săi, aveai de cele mai multe ori surpriza de a observa cum glonțul tău se ducea


Să punem ținta frumos...

Îmi place să îi împușc exact când cred că au reușit

O mică plimbare în ocean

WW2...



... așa cum nu vrem să mai fie și...



... așa cum ni-l prezintă Battlefield (scuze, nu am găsit Tiger-uri)

oriunde, numai unde l-ai trimis tu nu. Pe de altă parte, aveai nevoie doar de două-trei rafale trase cu mitraliera în neamțul ăla de peste trei dealuri ca să îl vezi cum se apucă să sărute cu patimă pământul. Din fericire, acest bug, ca multe altele, și-au găsit rezolvarea în versiunea finală a jocului astfel că jucătorii specializați pe sniping nu vor fi dezavantajați.

Apropo de armele întâlnite în joc, pe lângă panoplia de pistoale, mitraliere, cuțite și puști cu lunetă (bine realizate, de altfel) a fost interesant de observat modul în care producătorii jocului au introdus diferitele modele de tancuri și avioane din Cel de-al Doilea Război Mondial. Cei de la Dice nu au dorit să simuleze până în pânzele albe o luptă din WW2, ci s-au mulțumit să trateze superficial conflictul, fără a intra în detalii. Tocmai din această cauză, găsesc binevenită diferențierea dintre tipurile de tancuri/avioane, chiar dacă acestea sunt minore și se rezumă la manevrabilitate și rezistență. De asemenea, este de apreciat faptul că fiecare obiect distructibil din joc are anumite zone mai sensibile (cum ar fi partea din spate la tancuri sau motoarele la avioane).

Că tot veni vorba despre obiectele distructibile, vreau să scot în evidență o problemă destul de gravă pe care o veți întâlni de foarte multe ori de-a lungul jocului. Este vorba despre modul în care proiectilele explozive îi afectează pe jucători. Astfel, mi se pare absolut aberant ca în momentul în care tragi cu tunul Tiger-ului după un amărât de infanterist de îl arunci zece metri într-o parte, acesta nu numai că nu moare, dar va mai rezista la încă două astfel de atacuri. Am impresia că pentru a omorî un soldat prin această metodă, proiectilul trebuie să îi ajungă sub tălpi sau dacă nu, măcar foarte, foarte aproape. Este probabil o problemă ce are la bază aria ce este afectată de explozia unui asemenea proiectil.

Dacă nu ai prieteni, cumpără-ți

Chiar dacă Battlefield 1942 este un joc gândit pentru multiplayer, cei de la Dice s-au gândit să ofere posibilitatea de a încerca jocul și celor fără conexiune la Internet, rețea în bloc sau prieteni. Așa că, la fel cum cei de la Digital Extremes au introdus un mod de joc single player în Unreal Tournament 2003, vom găsi și aici o campanie care te va arunca în luptă împotriva unor armate virtuale de boți.

Vei avea posibilitatea de a porni o campanie ce va cuprinde toate hărțile disponibile și în multiplayer și de a lupta de oricare parte a baricadei vrei; de asemenea, poți opta pentru o luptă rapidă pe oricare dintre hărțile de care am amintit mai sus, fără să îți mai pese de efectele pe care le va avea rezultatul luptei. Battlefield 1942 este un joc de care te poți bucura oricând, chit că pierzi sau câștigi, și asta datorită numărului imens de opțiuni de pe câmpul de luptă. Acestea fiind spuse, trebuie să vă previn că "bucuria" respectivă va fi pusă la grea



E soare!



E măreț, dar de obicei în BF1942 cam zace și ruginește



Ieșirea de urgență

încercare de-a lungul misiunilor din single player, și asta datorită nivelului scăzut de dezvoltare a AI-ului. Pe scurt, tovarășii tăi de arme sunt proști de bubuie, astfel că majoritatea misiunilor din single player se transformă într-o luptă dintre David și Goliath, cu tine în rolul piticului. Vei realiza că ești singurul om responsabil din întreaga armată, singurul cu ceva sânge în șosete, dragoste de patrie și, în general, singurul care are ceva noțiuni generale de tactică. Vei fi nevoit să porți o luptă solitară împotriva unei întregi armate, încercând cu disperare să-ți menții punctele de control intacte, în timp ce amicii tăi se plictisesc dându-se cu capul de tancuri și cu tancurile de clădiri, să fugi dintr-un capăt în celălalt al hărții pentru a recâștiga controlul asupra unei baze și asta în timp ce trei colegi de-ai tăi fumează o țigară exact lângă steagul pe care tocmai l-ai pierdut, incapabili să sesizeze apariția inamicilor sau să facă doi pași în direcția respectivului steag, ceea ce ar fi fost destul pentru a-l recupera etc.

Paradoxal, inamicii par a fi mai tot timpul mai breji la minte decât camarazii tăi. E adevărat că totul e mai simplu atunci când nu ai de înfruntat o armată, ci un singur om, dar faptul că sunt în stare să te ochească din prima de la depărtare sau să îți plaseze o bombă cu o acuratețe exasperantă devine din ce în ce mai stresant pe măsură ce viața îți trece prin fața ochilor.

Concluzionând, dacă nu aveți posibilitatea de a juca Battlefield 1942 în multiplayer, atunci ori strângeți bani de modem, ori vorbiți cu vecinii și copiii lor, ori nu-l mai jucați deloc.

Departe de mine gândul de a critica jocul pentru partea de single player, pentru că nu este un joc gândit pentru așa ceva, dar având în vedere faptul că mulți dintre cititori nu au posibilitatea de a-l juca altcumva, m-am simțit îndatorat să îi avertizez înainte de a-și arunca banii degeaba pe un joc de care nu o să aibă cum să se bucure.



...n Spitfire ...perb

E momentul pentru un upgrade?

Din punct de vedere grafic, Battlefield 1942 se află undeva între bun și foarte bun. Modelele vehiculelor și ale armelor sunt excelent redate, atmosfera unui câmp de luptă este de obicei una extrem de reală, exploziile și engine-ul fizic pe care îl testezi cu ocazia unei grenade plantate sub șenilă sunt toate de primă mână; totul e să îți permiți să te bucuri de ele la adevărata lor valoare. Jocul este unul care necesită un sistem puternic pentru a rula fără prea multe probleme și unul deosebit de puternic pentru a putea susține un server de Battlefield 1942 (dacă aveți un calculator ultra-performant și jocul continuă să se agațe, încercați să activați V-sync-ul sub Direct3D – jocul NU rulează sub OpenGL – cu ajutorul tweaker-ului Riva Tuner pe care o să îl găsiți pe CD-ul din acest număr). Chiar și în acest caz, problemele pot continua, jocul necesitând timpi enormi de încărcare și existând unele probleme în cazul anumitor plăci de sunet (sunetul tinde să dispară). Care sunet este foarte bine realizat, exceptând muzica militară și destul de fadă – bine că nu este folosită prea mult. Toate efectele sonore sunt cât se poate de veridice, iar faptul că producătorii s-au chinuit să angajeze ruși, nemți și japonezi care să recite comenzile din timpul jocului nu poate decât să ne bucure.

Rețeta succesului sau...

Battlefield 1942 este jocul pe care ni-l doream cu toții cu ani în urmă, când visam să putem zbura cu avioane, să ne dăm cu tancuri și să tragem cu mitraliera în același joc. Este probabil unul dintre cele mai complete jocuri când vine vorba de a oferi gamerului un câmp de bătălie virtual, dar pe lângă avantajele clare ale lui Battlefield 1942 față de restul titlurilor de aceeași factură, acesta aduce în discuție o problemă mai veche. Este ceea ce ne-am întrebat cu toții în momentul în care, într-un joc de echipă, ne-am trezit luptând alături de niște jucători care reușeau să ignore în totalitate regulile sau porneau să tragă ca bezmeticii în proprii tovarăși de arme. Pe măsură ce un joc devine din ce în ce mai complex în ceea ce privește opțiunile pe care ți le oferă, șansele ca acesta să se transforme într-o bătălie haotică devin din ce în ce mai mari. Pentru că degeaba avem la dispoziție unul dintre cele mai maleabile jocuri din ultimul timp dacă nu avem cu cine juca. Iar șansele să găsești un server pe care sunt câteva zeci de persoane care știu ce joacă sunt foarte, foarte mici. Pe de altă parte, pentru un meci de Unreal Tournament 2003 nu îți trebuie atâta strategie și bătaie de cap, astfel că șansele ca un asemenea meci să iasă exact cum vrei tu sunt foarte mari.

Așadar, va fi interesant de urmărit cât de popular va mai fi Battlefield 1942 peste câteva luni. În cazul în care acest joc superb se va mai găsi doar pe două-trei servere, cred că va fi cazul să ne întrebăm ce vrem cu adevărat de la un joc. Sau cum putem combina dorința noastră de a avea cât mai mult control într-un joc cu împăcarea diferitelor categorii de gameri (de la cei hardcore la cei care nu își pierd nopțile în fața calculatorului).

Până atunci însă, puneți mâna pe joc, învățați regulile și poate o să mai apară astfel câteva servere pe care merită să joci.

■ **Mitza**

Titlu	Battlefield 1942
Gen	FPS
Producător	Dice
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P II 500 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	battlefield1942.ea.com

Grafică	18/20
Sunet	13/15
Gameplay	26/30
Feeling	05/05
Multiplayer	19/20
Storyline	N/A
Impresie	09/10

Nota: 90



Chessmaster 9000

O nouă situație alb-negru

Cu siguranță, în afara programelor "profesioniste", Chessmaster este singurul "joc de șah pe calculator" care se remarcă printr-o prezență constantă pe tarabele vânzătorilor de câțiva ani buni. Eu aș împărți toată această viață a Chessmaster-ului în două perioade distincte: ceea ce a fost înainte de Chessmaster 5000 și ceea ce a fost după. În anii tinereții, apariția unei noi versiuni a programului nu ezita să mă surprindă, având în vedere multiplele schimbări de interfață, stil și putere de joc; versiunea 5000 a fost absolut revoluționară: o interfață puternică și ușor de folosit, o grafică de bun simț și o putere de joc bunicică, având în vedere faptul că programul se adresează în general acelui "casual player" și nu jucătorului de performanță. Lucrul care mi-a bucurat cel mai mult ochii și gândurile a fost bagajul de cunoștințe cu care vine programul: o bază de date comparabilă cu cea a programelor pentru jucătorii profesioniști.

Versiunile apărute după 5000 nu mi-au mai lăsat o impresie atât de puternică, deoarece n-am văzut decât îmbunătățiri minore (e drept, la fiecare capitol: grafică, forță de joc, bază de date, interfață), dar tot timpul am rămas cu impresia că "nu e de ajuns". Atât pentru cei ce doresc să se inițieze în tainele acestui sport, cât și pentru jucătorii începători și medii, Chessmaster-ul reprezintă un camarad de încredere, pe care (dacă doresc să ajungă jucători serioși) nu-l vor lăsa din mână câțiva ani buni.

Ce e vechi

Structura e cea pe care o știm din Chessmaster 8000, pe care vi l-am prezentat într-un număr mai vechi. Există "secțiunea de învățare" sau "sala de clasă" (classroom) dacă preferați, structurată pe patru niveluri, pornind de la zona pentru începători și continuând cu cea pentru jucătorii medii și apoi avansați. Beneficiem și de o bonificație, o secțiune numită "Josh" – vi-l mai amintiți pe Josh Waitzkin, nu-i așa? – unde sunt analizate câteva partide de referință din cariera acestui jucător, care a devenit, prin intermediul Chessmaster-ului, un adevărat mentor al nostru din punct de vedere șahistic.

Secțiunea mea favorită, și anume biblioteca de șah (Library), cu cele patru secțiuni, două dedicate deschiderilor (atât un manual de deschideri, cât și un editor de deschideri cu ajutorul căruia vă puteți testa inventivitatea și inteligența în fața clasicilor), un glosar de șah și o gamă de partide de referință între mari jucători își păstrează utilitatea, fiind o unealtă absolut necesară oricărui jucător începător, inițiat sau mediu.

Despre "sălile de joc" nu prea am ce să zic, sunt cele cu care ne-am obișnuit (Game Room și Tournament), cu câteva opțiuni în plus, dar nimic spectaculos. Baza de date (Database) este ceva mai complexă (cred și eu, la două CD-uri pentru un joc de șah...), conținând o pleiadă de partide între mari maeștri și unelte de căutare și analiză folositoare oricărui jucător, de la amatori până la maeștrii jocului cu 32 de piese. N-am uitat nici secțiunea destinată juniorilor, așa-numitul "Kids Room", unde pot învăța, se pot distra și antrena cei mai tineri șahiști, jucând împotriva celor de vârsta lor.

Ce e nou

Care este primul lucru ce ne vine în minte atunci când ne gândim la un joc de șah? O tablă de joc și 32 de piese, nu-i așa? Poate tocmai din această cauză producătorii de aplicații de șah moderne dau o importanță atât de mare acestor elemente fizice. Chessmaster 9000 nu se lasă mai prejos, oferindu-vă posibilitatea de a juca (sau de a urmări) o partidă din trei perspective ale camerei, și anume True3D, Fixed View și 2D View. De asemenea, piesele sunt care de care mai colorate și mai împopoțonate, toate aceste elemente grafice stabilind parcă faptul că și această versiune a Chessmaster-ului este destinată jucătorilor începători sau inițiați. Eu personal prefer perspectiva 2D și piesele clasice, care reușesc într-o oarecare măsură să nu-mi abată gândurile de la jocul propriu-zis.

Cel mai mult am apreciat însă un element grafic de mare efect și de mare ajutor pentru începători, și anume faptul că pot vedea grafic pe tablă ultima mutare (mai exact, în locul de unde a "plecat" ultima piesă mutată apare o "pată" albă). Jucând și forțându-mi norocul de câteva ori, am observat existența multor alte elemente ajutătoare: sunteți atenționat grafic (printr-o linie ce apare pe direcția specifică) în momentul în care nu puteți muta o piesă, deoarece intrați în șah sau sunteți în șah și încercați să mutați altceva, sau "forțați" tura să facă o mutare pe diagonală și multe altele.

Ca la orice joc modern (chiar dacă e vorba de șah și nu de jocurile pe calculator obișnuite), sunetul joacă un rol important; aici nu am decât cuvinte de apreciere, pe lângă utilitatea (cu mici excepții) comentariilor, vocea lui Josh Waitzkin este clară și plăcută, fără a reuși să mă deranjeze (motiv pentru care am aruncat – sau am jucat fără boxe sau căști – multe jocuri din ziua de azi).

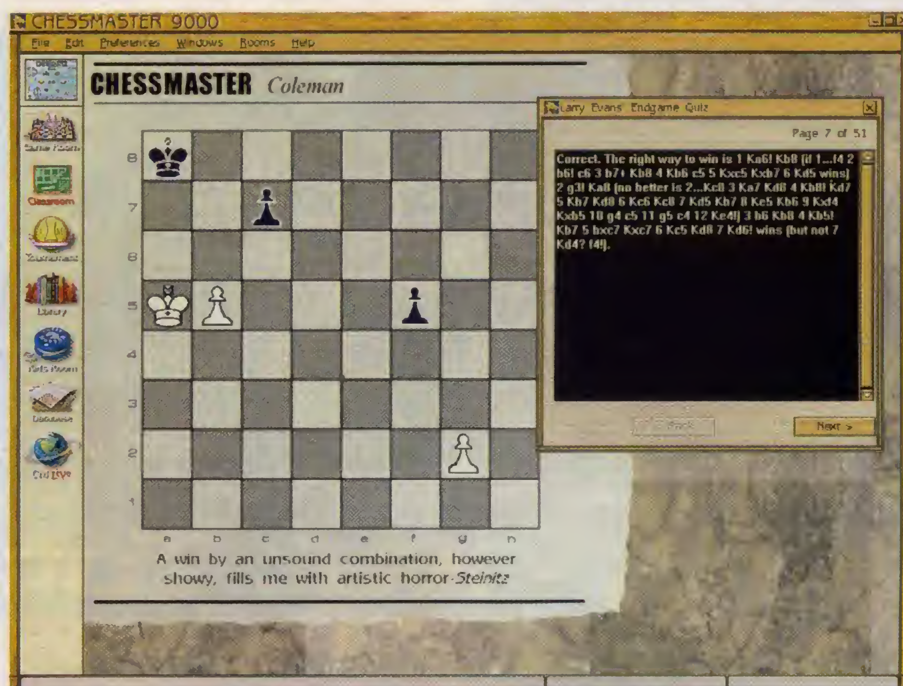
Elemente utile ar mai fi, chiar destul de multe (puteți face zoom cu rotița de scroll de la mouse, puteți porni un joc aproape instantaneu cu ajutorul comenzii Quickstart, puteți să vă definiți personalitatea, nivelul în șah, stilul preferat), dar pe cele pe care nu le-am amintit vă las să le descoperiți singuri.

O secundă de strălucire

Demnă de toată atenția este secțiunea "Chessmaster Live!", unde puteți să jucați Chessmaster pe Internet, alături de alți fani ai șahului și ai Chessmaster-ului. De asemenea, nu trebuie să uităm de "Psihologia Competiției" (care se găsește în Classroom), cursul în 8 părți în care sunt analizate de către Josh cam 20 de partide, un element foarte util care vă va ajuta să înțelegeți mai bine acest aspect nevăzut al șahului și astfel să vă îmbunătățiți jocul. Chessmaster 9000 mai oferă un motor de generare a pozițiilor de final, util atât inițiaților, cât și jucătorilor mai buni, dar aici se cam încheie seria îmbunătățirilor de mare efect și impresia care ne rămâne este cea cu care ne-am obișnuit deja. Evoluția Chessmaster-ului de la o versiune la alta este una "la scară", fără nici un element revoluționar și fără a se remarca prin nimic ieșit din comun.

Oricum, Chessmaster rămâne, din punctul meu de vedere, singura alegere viabilă atunci când mă gândesc la un program de șah pentru amatori, și va rămâne pe calculatorul meu mult timp... sau poate numai până va apărea versiunea aniversară cu patru zerouri...

■ **Mircea**



Albul mută și câștigă



Fancy, da' parcă prea fancy acest set cu câini!



Doi din "cei trei K" : Kasparov și Kramnik

P.S. Deși poate fi jucat în multiplayer, am considerat că este un joc axat pe singleplayer și de aceea multiplayer-ul nu are notă.

Titlu	Chessmaster 9000
Gen	Șah
Producător	Ubi Soft
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	P II 450 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	opțional
ON-LINE	chessmaster.ubi.com

Grafică	**16/20**
Sunet	**15/15**
Gameplay	**38/50**
Feeling	**03/05**
Multiplayer	**N/A**
Storyline	**N/A**
Impresie	**08/10**

Nota: 80



Medieval: Total War

De nedescris este bucuria cu care am pornit proaspăt apărutul Total War, cel medieval. A fost jocul cel mai așteptat de mine din acest an, alături de versiunea Play The World a Civ3. Deci, îmbărbătându-mă cu strigăte de "Uuraaa!", am dat dublu clic și am așteptat începerea filmulețului introductiv. Acesta a pornit: pe un fundal muzical impresionant, o voce bărbătească începe să debiteze vibrant: "This is an age of darkness...".

Aoleu, asta este o prostie! Evul Mediu nu a fost o perioadă întunecată, în orice caz nu mai mult decât prezentul... Dar, am trecut peste asta, mai ales că imediat după replica vinovată pentru scurta mea enervare, imaginile mi-au arătat în prim plan fața unui luptător medieval. Este vorba despre un prim plan izbitor, șocant prin albastrul angelic al ochilor ce te privesc de pe un chip brăzdat de o cicatrice adâncă, pornită din colțul unei guri fine cu buze subțiri, ușor arcuite într-un zâmbet efectiv asasin. Ceva sublim și ceva bestial își împart același chip – un instantaneu-rezumat al întregului Ev Mediu. Foarte rară în artwork-ul unui joc o asemenea tușă de finețe artistică.

La finalul secvenței cinematice introductive, aceeași voce bărbătească pronunță numele jocului. Ceea ce mi-a atras atenția a fost accentul, foarte apăsat, pus pe cuvântul "Total"...

Flori de putregai

Voi vorbi întâi despre partea tactică a jocului, deoarece aici s-au adus mai puține adăugiri față de Shogun: Total War, în raport cu secțiunea de strategie. Ceea ce îl izbește înainte de toate pe jucător este numărul mult mai mare de tipuri de unități ce pot apărea în luptă, care se ridică la câteva zeci. Spre deosebire de Japonia, unde lucrurile erau ușurate de unitatea de cultură și gândire strategică, ceea ce ducea la un număr mic de feluri de unități, cu utilitate clar definită, Europa este pestriță sub aspect tactic. Iar dacă Europa nu este de ajuns, în Medieval: Total War mai apare și zona mediteraneană a Africii, ce include Asia Mică și zona fierbinte a Orientului Mijlociu. Avem deci și trupele arabilor, ale turcilor și ale Imperiului Bizantin. Iar, la momentul potrivit, vin și hoardele mongole... Dar chiar există diferențe majore între aceste trupe? Sau este vorba numai de o diversificare "pe hârtie"?

Da, diferențe există și este frumos că ele provin tocmai dintr-o bună înțelegere de către producători a legăturii strânse dintre economie, cultură, societate și armată, poate niciodată atât de importantă precum în Evul Mediu. Astfel, trupele sunt structurate pornind de la sclavi (în Orient), la țărani, apoi la clasa mijlocie din orașe (organizată în miliții orășenești), până la trupe de mai bună calitate alcătuite din aspiranți la o poziție militară și socială mai bună, ajungând până la trupele de elită, cele ale cavalerilor, supuse unui cod sever de organizare și comportament.

În luptă, diferențele practice țin de moralul trupelor, dar și de dotarea lor cu arme sau armuri, și implicit de viteza


Șarja Cavalerilor de Santiago sparge rândurile maurilor.


Încleștare între spahiii turci și pedestrimea italiană.

lor. Foarte ușor vor fugi țăranii din fața inamicului, în timp ce cavalerii pot lupta vitejește, până la ultimul om. Problema cu cavalerii europeni este lipsa lor de reținere în a ataca fără a avea ordine în acest sens, comportament pe care istoria îl certifică în defavoarea lor, în momente precum bătălia de la Nicopole. În schimb, "cavalerii" orientali vor fi mult mai disciplinați și, în general, mai rapizi din pricina armurilor mai ușoare (în deșert nu prea rentează o cuirasă groasă...).

Partea ușor comică a diversității armatelor medievale constă în culorile vii și diverse pe care le au hainele din dotarea acestor trupe. Este cel puțin haios să vezi cum la finalul unei bătălii, pe câmp împutrezesc niște chestii colorate ca straturile de flori ale unei imense grădini.

Grădina de bătălie

Jocul de cuvinte din titlul de mai sus este mai potrivit în engleză: "the battle ground"–"the battle garden". Subînțelegeți aici un smiley...

Cert este că bătăliile se pot da acum și prin grădinile oamenilor de la marginea unor mici cătune ce se pot afla pe câmpul de luptă. Tarlale și boscheți, dar și orice alt fel de teren, se pot găsi în Medieval: Total War. Asta pentru că varietatea de peisaj este mult mai mare, ba chiar aceasta se manifestă și în cadrul unei singure provincii. Adică, lucrurile nu mai stau ca în Shogun, unde aveam un singur câmp de bătaie într-o provincie.

Acum sunt mai multe câmpuri de luptă în care ajungi aleatoriu la momentul bătăliei, în cadrul aceleiași provincii. De aceea, când ești în defensivă, spre exemplu, se poate să ai un mare succes într-un anumit câmp de luptă, iar la atacul repetat al inamicului să ai probleme serioase datorate schimbării de teren, ce nu mai avantajează schema defensivă concepută anterior. Orientativ, în descrierile provinciilor este inclusă și o enumerare a tipurilor de teren în care poți ajunge să porți bătălii.

Observația mea este că în Medieval: Total War există mult mai puține câmpuri de luptă care să avantajeze net apărarea. Nu sunt atâtea provincii muntoase, dar chiar și acestea pot oferi câmpuri de luptă cu denivelări mai puțin pronunțate. Greu veți găsi un Shinano în Medieval: Total War...

Cu sula-n coastă

Moralul trupelor a devenit în Medieval: Total War mult mai diversificat decât în Shogun. Nu doar valoarea conducătorului armatei contează acum, ci și elementele de amănunt. Spre exemplu, o unitate poate fi mulțumită pentru că are flancurile acoperite. Există un bun motiv pentru asta: un atac lateral sau din spate are efecte mult, mult mai mari decât unul frontal, chiar dacă este vorba de cavalerie atacând sulițași. Dar o trupă poate avea moralul ridicat și din motive mai subtile, în mod indirect. Cum este, de altfel, cazul în care te afli într-o provincie din care nu te poți retrage – armata este mai hotărâtă tocmai pentru că nu există decât alternativa victoriei pentru a rămâne în viață.

Foarte bine gândit este și faptul că o anumită armă poate avea o influență asupra moralului trupei care o folosește. Cel mai bun exemplu este cel al arbaletierilor cu pavăză, care sunt grei și se deplasează lent. Deși au o excelentă apărare în fața proiectilelor, viteza scăzută și faptul că sunt foarte vulnerabili în fața unui atac hand-to-hand face ca moralul acestor arbaletieri să fie mai scăzut decât al altor trupe. Astfel de factori determină o gândire tactică mult mai nuanțată atunci când este să alegi trupele preferate pentru atac sau pentru defensivă.

La aceasta contribuie și faptul că a apărut o diferență clară între parametrul atac și cel de charge. O unitate poate avea o forță slabă de atac pe timp îndelungat, dar forța sa de impact în șarjă este foarte mare, recomandând-o pentru spargerea în primă instanță a liniei inamice, urmată imediat de suportul unor trupe cu atac mai puternic. Cei cărora samuraii No-Dachi le păreau cam fără noimă în Shogun, vor descoperi că acum este important să ai și trupe de acest gen în armată.

Un pic mai întărit

Nu-i așa că și voi v-ați enervat din cauza controlului sumar pe care-l aveați asupra întăririlor în Shogun? Bucurați-vă, în Medieval: Total War lucrurile stau mai bine sub acest aspect: se poate indica în timpul bătăliei locul de pe hartă în care să sosească întăririle, ba chiar se poate alege și momentul în care ceri intrarea acestora. Evident, întăririle pot sosi numai dacă ai în câmpul de luptă mai puțin de 16 unități, întocmai ca în Shogun. Dar, spre deosebire de acesta, pentru a face loc altora mai proaspeți, poți da trupelor obosite sau împuținate comanda "withdraw from battle", mult mai bună decât "rout", deoarece nu afectează moralul trupelor învecinate.

Din păcate, vechiul vis al jucătorului de Total War nu s-a împlinit încă –

Asediul



Au apărut, într-adevăr, și armele de asediu specifice Evului Mediu, unele moștenite chiar din antichitate: balista, catapulta, mangonel-ul, trebuchet-ul precum și precursorii tunurilor cu praf de pușcă. Acestea devin esențiale în organizarea unui asediu, deoarece oferă posibilitatea distrugerii fortificațiilor, permițând asediatorilor să pătrundă în cetatea asediată. Astfel, asediile devin în Medieval: Total War mai interesante și mai realiste decât în Shogun, mai ales că o cetate poate fi upgradată în diverse moduri pentru a-i spori capacitatea de apărare, ceea ce conduce la o bucurie și mai mare de a da cu bombardeaua într-însa. Este o singură problemă: armele de asediu nu pot fi deplasate de pe amplasamentul lor inițial. Dacă un asemenea lucru este de înțeles la un mangonel sau la un trebuchet, măcar balista, catapulta și tunurile ar trebui să poată fi deplasate.

Din păcate, nici direcția de tragere nu poate fi modificată, ceea ce duce la unele aberații în asedii, însă rar, e drept. Se poate ca pe direcția în care este poziționată arma de asediu a AI-ului să fie un perete de stâncă din acela pe care trupele nu se pot deplasa. AI-ul sparge zidul de deasupra peretelui, dar trupele sale nu pot urca pentru a intra prin breșa astfel făcută... Și atunci le poți toca mărunt de pe metereze, în timp ce unitățile AI-ului se înghesuie absurd la baza unui perete de stâncă de neescaladat, ca să intre în cetatea ta prin gaura pe care armele lui de asediu au făcut-o deasupra acestuia.

Cruciada



Ne este tuturor cunoscută importanța cruciadelor în lumea catolică medievală. Bineînțeles, acestea nu puteau lipsi în Medieval: Total War. În momentul declarării unei cruciade împotriva unei anumite provincii, apare o armată, a cruciaților. Aceasta este alcătuită inițial numai din oameni de-ai tăi, ce au aderat spontan, fără controlul tău, la Cruciadă. Tură după tură, în armata Cruciadei respective se vor acumula trupe în mod automat, trupe ce se scad din efectivele unităților din provincia în care se află armata cruciată. Deci, odată creată o astfel de armată, este bine să o plimbi rapid prin câteva provincii străine, ca să aduni trupe de la alții și nu să le împuținezi pe ale tale.

Cruciada are succes dacă armata cruciată stă câteva ture în provincia împotriva căreia a fost declarată, imediat după cucerirea ei. O armată de cruciați din Medieval: Total War este o armată pestriță, dar – și asta este perfect stupid – în care se poate să ai foarte multe unități incomplete, uneori cu numai patru-cinci oameni. Cu așa o armată nu poți ataca, pentru că nu ai șanse de victorie, fiind foarte incomodă chiar și dacă o însoțești cu o armată proprie (datorită imposibilității de a-ți organiza o coadă ordonată a trupelor de întărire, se poate ca atunci când ți-e mai greu în luptă să te trezești că-ți vin ca întăriri unitățile cu 4-5 oameni). Și atunci faci tu toată treaba, cucerești întâi provincia cu pricina cu armatele proprii, apoi aduci imediat și armata cruciată acolo, asigurând astfel succesul Cruciadei.

Este, într-adevăr, ciudată logica cruciadelor în Medieval: Total War, și singura utilitate reală a acestora, cu excepția acumulării de înfăptuiri glorioase, este că trupele din armata cruciată îți rămân ție după încheierea cu succes a Cruciadei. Acesta este un bun mijloc de a intra în posesia unor unități de elită, precum Cavalerii Ospitalieri, cu mult înainte de a avea facilitățile necesare pentru a le produce.

nu poți să-ți setezi ordinea în care să-ți sosească trupele de întărire. În continuare, acestea nu pot fi organizate într-un "queue" controlat de jucător.

AI

Un jucător experimentat de Shogun nu va avea probleme foarte mari pe câmpurile de luptă din Medieval: Total War. În prima fază, AI-ul are de partea lui elementul suprizei, datorat extraordinarei diversități de trupe. Practic, la început nu prea știi cu ce ai de-a face în luptă, adică de ce sunt în stare anumite trupe ale oponenților, dar și ale tale... Dar, odată cu experiența, acest avantaj al AI-ului dispare.

Comparativ cu Shogun-ul, AI-ul îmi pare acum mai inteligent, mai tenace și mai mobil. Veți observa că AI-ul se mișcă mult mai mult în teren, iar uneori este capabil și de surprize. Spre exemplu, îmi pregăteam odată defensiva, iar terenul nu îmi permitea să apăr o singură poziție fără a fi amenințat dintr-un flanc. De aceea, mi-am separat armata în două corpuri, judecând că astfel voi putea opri într-o primă fază inamicul, indiferent de partea din care va veni, urmând ca apoi celălalt corp să vină în sprijinul celui atacat. Apare inamicul și, surpriză... și el avea armata împărțită în două corpuri și mă ataca exact în cele două părți în care mă așezasem...

Am avut mare noroc în situația tocmai menționată: am descoperit una dintre marile îmbunătățiri aduse AI-ului: inițiativa. Și nu neapărat inițiativa oponenților, cât cea a propriilor trupe. Deoarece a trebuit să duc o luptă în două locuri, am acționat eu însumi mai mult în locul care mi s-a părut cel mai dificil. Vreau să vă spun că, în partea cealaltă, AI-ul de sub comanda mea a dus o bătălie defensivă ca la carte, fără participarea mea efectivă (bine, pornind de la dispunerea inspirată pe care am gândit-o...). Am observat acest lucru analizând ulterior replay-ul bătăliei – da, există replay care poate fi salvat!!! Îmi vine să afirm că, sub aspectul acesta (al inițiativei AI-ului, dar și al replay-ului), Medieval: Total War începe să se apropie de vârful domeniului: Il2 Sturmovik.

Totuși, am de adus un mare reproș AI-ului, iar acesta este legat de întăririle care sosesc oponentului artificial. De cele mai multe ori, în loc să încerce să-și adune și să-și concentreze forțele sosite în întărire, AI-ul le trimite la luptă imediat, pe rând, nu împreună. Dat fiind



Se pot crea foarte multe feluri de unități, ale căror caracteristici pot fi extrem de diverse.

faptul că bătălia poate dura până la 85 de minute, uneori se poate să te plictisești în apărare, așteptând sosirea câte unui pâlc de trupe care vine la măcel rând pe rând, până la epuizarea întăririlor disponibile inamicului.

Lecția de geopolitică

La prima intrare în harta strategică a Medieval: Total War am avut un șoc, deși văzusem screenshot-urile de pe site-ul producătorilor. Este vorba, totuși, de o ditamai harta, cu o grămadă de provincii, ce cuprind Europa de la Urali încoace și zona mediteraneană a Africii, la care se adaugă Asia Mică. În acest spațiu vei parcurge istoria cuprinsă între secolele XI-XV, la conducerea uneia dintre facțiunile disponibile. Pe lângă acestea se află și câteva facțiuni NPC, care diversifică în special situația strategică a momentului de început al jocului, permițând deseori cuceriri rapide și fără mari pierderi (maamăăă, ce repede i-am luat capul lui Tancred, rege al Siciliei, cam în două ture!).

Jocul poate fi început, la alegere, în trei faze ale Evului Mediu, cele ale Evului Mediu timpuriu, mediu (Evul Mediu mediu...) și târziu. Situația, în fiecare din cele trei faze, este foarte diferită în ceea ce privește raportul de forțe de pe hartă, dar și posibilitățile tactice oferite de trupele existente la momentul respectiv. Pentru că, spre exemplu, după jumătatea Evului Mediu, unitățile de vârf ale bizantinilor nu mai sunt foarte capabile în fața elitelor Occidentului, mai evoluate tehnic și militar. Aceeași problemă o au și arabii, spre sfârșitul Evului Mediu. Practic, cele mai bune trupe ce pot fi obținute prin parcurgerea "arborelui

tehnologic" de către bizantini și arabi, tind, cu trecerea timpului, să devină inferioare unităților occidentale omologe. Turcii, în schimb, sunt marea putere ce se va ridica în Orientul Apropiat și Mijlociu, cu excelente posibilități tactice oferite de ieniceri și spahii.

Acest "comportament istoric" se reflectă și în situația strategică de pe harta de start a celor trei faze în care poate fi început jocul. Dar, chiar dacă începeți Medieval: Total War din Evul Mediu timpuriu, veți observa cum, la modul cel mai natural, Bizanțul decade, iar civilizația arabă urmează apoi același drum descendent. Este o plăcută provocare să începi jocul tocmai cu aceste facțiuni ce sunt în pierdere de teren și inițiativă...



La ditamai arborele tehnologic, și clădirile sunt numeroase.

Economie

Nu mai sunt chiar atât de importante fermele, precum în Shogun. Nici măcar minele, chiar upgrade-ate nu mai aduc venituri grozave. De aceea, jocul este greu de tot la început, căci trebuie să te descurci cu bani foarte puțini. Le este mai ușor celor care au ieșire la mare și pun de o flotă care să le aducă venituri prin comerț; o experiență deosebită am avut în acest sens cu italienii, marii meșteri într-ale negoțului maritim în Evul Mediu. Condiția este ca în fiecare din mările ce leagă portul propriu de cel cu care faci comerț să se afle cel puțin câte o navă proprie și nici o navă inamică. Evident, dacă la o singură mare se află porturile mai multor provincii (cum este cazul cu Marea Neagră), împuști mai mulți iepuri economici cu o singură navă – lucru important, căci întreținerea navelor pe mări costă destul de mult.

Veniturile aduse de o provincie pot fi mărite dacă vei acorda conducerea respectivei provincii unui lider capabil sub aspect economic. În caracterizarea liderilor apare astfel parametrul "Acumen" ce caracterizează tocmai abilitățile de negustor și contabil ale omului respectiv. Un Acumen mare va contribui procentual la creșterea veniturilor aduse de o provincie.

Ceea ce sare însă în ochi este importanța covârșitoare a comerțului în propășirea facțiunilor. Nu pot să nu remarc asemănarea izbitoare cu conceptul din spatele resurselor din Civilization3. Rezultatul unei asemenea modelări a mecanismelor istorice este același și în Medieval: Total War – acțiunile pe plan strategic atât diplomatic, cât și militar sunt urmări ale unor necesități de ordin economic, ce privesc accesul la resurse și la piețe de desfacere.

Țeserea plasei

Spioni, emisari, episcopi catolici sau ortodocși, asasini și chiar inchizitori (ucigași cu Biblia în mână) sunt uneltele pe care jocul le pune la îndemâna celui dornic să rezolve problemele mai degrabă pe căi ocolite decât pe câmpul de luptă. În opinia mea însă doar pe nivelurile de dificultate mai ridicate devin importante asemenea mijloace de acțiune ce-mi par ușor inutile, de altfel. Ba chiar enervante, dat fiind faptul că AI-ul își face o grămadă de astfel de unități, pe care apoi le tot plimbă de colo-colo pe harta strategică. Dacă ar fi să-mi fac și eu atâtea trupe de spionaj și asasinat, aș îmbătrâni dând cu mouse-ul după ele...

Până la urmă, importantă rămâne diplomația, mai mult sau mai puțin curată. Se pot stabili alianțe, dar și mezalianțe, adică apropieri între facțiuni prin căsătorii între membrii familiilor regale prietene. Apoi, căsătorind un general propriu cu una din fiicele tale, vei mări considerabil loialitatea acestuia față de tine. O asemenea acțiune este utilă în cazul în care generalul respectiv are calități deosebite în privința conducerii pe câmpul de luptă sau pe partea economică, dar stă mai prost în ceea ce privește atașamentul față de propriul său rege...

Un element deosebit de important în diplomația europeană a Evului Mediu o constituie Papalitatea. În cazul în care ataci o facțiune aliată cu Papa, te

Coborând sistemul din ștreang



Foarte neplăcut, la primele lupte pe care le-am purtat în Medieval: Total War, a fost faptul că jocul mergea EXTREM de fragmentat, chiar și pe Celeron-ul meu 1,2GHz o/c la 1,35, cu 256MB RAM, GeForce2 MX400 și cu placă de sunet Terratec SiXPack 5.1+. Din acest motiv, uneori era greu să dau la momentul potrivit comenzi cruciale în bătălie. Foarte nervos, era să las baltă Medieval: Total War, când am dat într-un forum on-line peste una din soluțiile valabile pentru a scoate sistemul din ghearele software care îl sugrumau. Pe desktop, dați clic dreapta și intrați în Properties. Acolo, mergeți în Settings->Advanced->GeForceMX/MX400 (sau cum este la voi)->Additional Properties. Acolo, în tab-ul 3D Antialiasing Settings selectați Off(no antialiasing). Apoi mergeți în tabul Direct3D Settings și la PCI Texture Size dați cea mai mică dimensiune posibilă (la mine este de 2MB). Eventual, puteți face același lucru și în tabul OpenGL Settings, dar nu știu dacă vă este de folos (eventual pentru alte jocuri). Ei bine, după aceste setări, lucrurile s-au schimbat foarte mult, iar frame rate-ul a revenit la normal pentru un sistem ca al meu. Totuși, în unele momente ale bătăliei, mai ales când aceasta se prelungea, problemele reapăreau, chiar dacă într-o măsură mai mică.

Deoarece îmi este necesară în aplicațiile de sunet și sampling, mi-am suplimentat memoria, ajungând de la 256 la 384MB RAM. După această creștere a dimensiunii memoriei, nu am mai avut absolut nici un fel de probleme în bătăliile din Medieval: Total War. De aceea, bănuiesc că jocul are în versiunea actuală un bug destul de naspa cunoscut sub numele de *memory leaks*.

Condiții de victorie

Bineînțeles, nu putea lipsi condiția de victorie fundamentală – cucerirea completă a tuturor provinciilor aflate pe harta strategică. Din păcate, o asemenea întreprindere este, nu atât dificilă, cât nerealistă din perspectivă istorică, și de aceea ușor neinteresantă. Datorită lipsurilor de interfață a micromanagementului și a mulțimii răscoalelor, cucerirea completă poate deveni chiar plictisitoare, ca să nu spun enervantă. De aceea, salut cu entuziasm



ce-a de-a doua condiție de victorie, în care jocul poate fi terminat în postura de câștigător prin acumularea de împliniri glorioase. Acestea diferă de la o facțiune la alta, putând consta în cruciade reușite, în succese economice, în păstrarea propriilor provincii, în cucerirea altora, în construirea unei anumite clădiri, dar și multe, multe altele. Punctate de-a lungul timpului, uneori regulat, aceste împliniri glorioase fac jocul mult mai interesant, chiar și mai realist, prin urmărirea specificului istoric al facțiunii respective.

vei alege cu un avertisment, pe care dacă nu îl asculți, te vei trezi destul de repede excomunicat. Iar excomunicarea este o adevărată invitație la adresa facțiunilor catolice de a te ataca, marcând deschiderea sezonului la cruciade. Vă dați seama ce haios sună: "Regele Franței a pornit o sfântă cruciadă împotriva Veneției"! Apreciez în mod deosebit această excelentă punere în joc a rolului Papalității în lumea medievală și remarc faptul că arabii sunt oarecum avantajați față de europeni sub acest aspect. Ei nu au probleme cu Marele Imam de la Mecca.

Și tot specific medievală este apariția așa-zișilor eretici, dintre care bogomilii și catharii se evidențiază clar în joc, declanșând în anumite situații veritabile războaie.

Medieval: Lord of the Realms

Totul pare OK la prima vedere, ba chiar și la câteva vederi după aceea, aruncate vreme de vreo sută de ani în Medieval: Total War. Arborele tehnologic este mult mai stufos și mai interesant decât în Shogun, permițând întinderea cu mult a perioadei de timp în care îl vei parcurge de la rădăcină la mugurii abia înverziți. Nu veți avea problema din Shogun, când construiai tot ce era de construit cu destul timp înainte de încheierea efectivă a jocului.

De altfel, mi se pare destul de vastă partea de strategie a Medieval: Total War. Chiar asta ar și fi singura, MARE problemă a acestui joc: de atâta strategie începi să te îndepărtezi de partea de tactică, începi să renunți să mai conduci personal bătăliile propriu-zise. Un factor puternic agravant în acest sens este faptul că bătăliile navale se rezolvă numai automat. Ori, Total War înseamnă luptă, luptă crâncenă pe care o poți conduce, în timp real, pe un câmp de bătălie. Dar, după ce ai reușit să te pui la punct economic, nu-ți mai rămâne decât să faci armate cu toptanu' și să le trimiți la lupte rezolvate automat. Ce contează câți mor, dacă pot oricând să mai fac alții, ba chiar mai buni, nu? Cam sovietic mod de gândire și nu cred că la asta voiau să ne aducă producătorii Medieval: Total War, chiar dacă alternativa care te păstrează tot numai în harta strategică, este aceea de a mitui pur și simplu generalii dușmanului. Ceea ce este mult prea ușor atunci când ajungi să faci bani foarte mulți.

Din păcate, amploarea strategică a jocului tinde să o umbrească pe cea tactică, de luptă propriu-zisă. Dar, pe de altă parte, sub aspect strategic, Medieval: Total War este doar la nivelul unor titluri din perioada de cristalizare a jocului de strategie. Primul astfel de titlu care îmi vine în minte ar fi Lord of the Realms, impresionant la vremea lui, dar ușor îmbătrânit la ora actuală. În paran-

Bătălia de la Stirling

Sare și piper aduc din plin în Medieval: Total War campaniile istorice și bătăliile istorice. Din acestea din urmă, vedeți aici bătălia de la Stirling, dusă la 10 septembrie 1297 între scoțieni și englezi. Scoțienii sunt sub comanda mea (aburii de alcool pe care îi emană m-au atras irezistibil către ei).



teză fie spus, și în Medieval îți poți angaja mercenari la o cârciumă (ba chiar și muzica superbă a jocului aduce izbitor cu cea din Lord of the Realms).

Concluzia care nu afectează nota

Îmi este teamă că, sub aparența unui joc modern, Creative Assembly au cam ajuns să ne vândă un joc de strategie învechit, împopoțonat cu o genială parte de tactică, devenită aproape inutilă după primele bătălii hotărâtoare câștigate. Nu-mi place faptul că trebuie cu tot dinadinsul să vrei să duci bătăliile personal de la un punct încolo și nu ești obligat de situația dificilă, pe muchie de cuțit eventual, în care te afli. Nu cred că Total War trebuie să te oblige să alegi niveluri extreme de dificultate și cea mai dezavantajată facțiune pentru a-i atinge esența unică, tactică, și nu strategică.

Un motiv pentru care Medieval: Total War tinde să te absoarbă să joci, de fapt, un joc de strategie demodat și simpluț este acela al întinderii sale strategice, dar și al dificultății de a controla o asemenea întindere din lipsa unei interfețe corespunzătoare. Dacă Medieval: Total War s-ar fi concentrat pe cariera de luptător a unui conducător local de oști, implicat în conflicte de o mai mică dimensiune, înșiruite eventual în misiuni succesive, în genul Stronghold, jocul ar fi devenit mai interesant și mai apropiat de ceea ce îl face diferit de oricare alt titlu de pe piață – lupta propriu-zisă. Există o tendință de a aduce jocul în această direcție punând condiția de victorie prin înfăptuiri glorioase sau parcurgând campaniile istorice, dar mi se pare prea puțin.

Iată de ce revin la observația pe care o făceam la începutul articolului,


Italia, înconjurată de corăbiile comercianților.

cum că la sfârșitul filmulețului introductiv, vocea care spune numele jocului pune un puternic accent: "Medieval TOTAL War". Este și tactică în acest joc, dar și multă strategie, deci, într-adevăr, Total War a devenit complet. Dar cam așa cum este un androgin. Un frumos androgin, un superb androgin, excepțional conceput, ce are sâni obraznici, rotunjimi ispititoare, pielea ca piersica, ochii seducători, părul mătăsos îi curge în valuri pe umerii dalbi, dar care are acolo, știți voi unde, o chestie în plus.

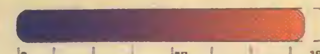
Pe scurt, dacă jucătorul uman ar putea fi înlocuit cu un AI, androginul Medieval: Total War ar putea fi lăsat să se... joace singur, în lipsa unei adevărate nevoi de geniu tactic. Cu toate acestea, judecând cu obiectivitate, sunt obligat să mă declar mulțumit de Medieval: Total War, dar cu o singură observație. Din starea de perfect androgin, Medieval: TOTAL War poate deveni cu adevărat Medieval: Total WAR numai prin implementarea unui mod de campanie în multiplayer. Până atunci, deși consider că se află la aceeași înălțime cu Civilization 3, Medieval: Total War nu va avea în permanență un shortcut pe desktop-ul meu, spre deosebire de titlul produs de Firaxis.

■ **Marius Ghinea**

Titlu	Medieval: Total War
Gen	Strategie/Tactică
Producător	Creative Assembly
Distribuitor	Activision
Ofertant	Monosit Conimpex Tel. 021-330.23.75
Procesor	P II 600 MHz
Memorie RAM	256 MB
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.totalwar.com

Grafică	19/20
Sunet	15/15
Gameplay	23/30
Feeling	05/05
Multiplayer	09/10
Storyline	10/10
Impresie	10/10

Nota: 91




...un whisky. Englezii trec podul și ai zice că vor câștiga. Sub comanda mea, scoțienii trec și ei podul. Și înving.



Hmm... RTS-urile într-adevăr evoluează!?

"Evoluție" este într-adevăr un cuvânt care a stârnit o mulțime de probleme, începând cu Evul Mediu și până în prezent. Însă adevărata definiție a primit-o odată cu super-teoriile lui Darwin. De atunci, cea mai mare parte dintre noi stăm și ne gândim oare cum o să arătăm peste 20-30.000 de ani, dacă o să fim verzi sau nu, dacă o să avem ochii cât cepele, dacă o să mai avem ceva în gură (ca de exemplu dinții) sau dacă femeile o să conducă lumea pe față și nu din umbră ca acum. Evident, trebuie să vă dezamăgesc, nu o să știți asta niciodată... cel puțin în condițiile în care nu sunteți budiști și exceptând partea cu femeile. Oricum, nu ne poate opri nimeni să dăm cu presupusul, eventual o cărămidă sau o funie care ne ține legați de șinele de tren de pe ruta Brașov-București.

Citat:"Despre evoluție...
... sau cum să înțelegem axioma boului vs. taur fidel"

Legile evoluției se aplică la absolut tot ceea ce ne înconjoară, de la clorul din apa de la robinet până la polițiști. De exemplu, scoarța terestră se încrețește și dă naștere unui munte. Acesta este supus legilor naturale și evoluează într-un grup mai mic sau mai mare de bolovani, care devin pietre și mai târziu nisip. Nisipul poate fi considerat un capăt de evoluție, dar nu este. Acest lucru se datorează unei viețăți obținute preponderent evolutiv, dar mai ales din greșeală numite homo sapiens, adică vecinul. Astfel, nisipul poate evolua în sticlă, în plajă sau în "nisip în ochi", în funcție de necesități și locație. De aici începe un stadiu involutiv particular al nisipului evoluat ce duce la închiderea circuitului natural care nu iartă. Așadar, din nefericire sau nu, fiecare lucru enumerat mai sus (sau nu) are un stadiu


Pauza de masă


Haltă de uz militar


Bombardament greu

Unități

Producătorii s-au concentrat în special asupra tancurilor și rolului pe care acestea le-au avut în război. De aceea, campaniile sunt exclusiv terestre și descriu momente din perioada războiului în care tancurile au jucat un rol special (fie în câștig, fie în pierdere). Totuși restul unităților nu au fost cu totul lăsate deoparte, cele de susținere, transport și infanteria fiind destul de bine reprezentate. Lista aproape completă a unităților (fără clădiri, infanterie și avioane) ar fi cam aceasta:



Pentru aliați

– Tancuri - M5A1 Stuart, M8, M4A1 Sherman, M4A3 Sherman Firefly, M4 Sherman Jumbo, M18 Hellcat, M36 Jackson, M7 Priest, M12, M19 MGMC, Rocket Launcher

– Suport - Jeep, M8 Greyhound, M3 Halftrack, Truck with assault infantry, Mine laying vehicle, Mine Clearance unit, Repair vehicle, Engineering vehicle, Ammo Transporter, Ambulance, Command vehicle, Armored Train

Pentru nemți

– Tancuri - Panzer II, Panzer III, Panzer IV, Panzer V Panther, Panzer VI Tiger, Panzer VIB King Tiger, Marder III, Nashorn, Ferdinand, Jagdtiger, Hetzer, StuG III/IV, Wespe, Hummel, Ostwind I, Ostwind I

– Suport - Mine laying vehicle, Truck with assault infantry, Engineering vehicle, Repair vehicle, Ammo transporter, Mine Clearance unit, SdKfz – 221/222, Sdkfz 231, SdKfz 250/9 bzw. 250/1, Kübelwagen, Command vehicle, Armoured Train.

Pentru sovietici

– Tancuri - T-26, T-34/76, T-34/85, T-35, KW-1, IS-2, IS-3, SU-76, SU-85, ISU-122, SU-122, ISU-152, ZSU-37, Katiusha

– Suport - BA-20, Halftrack, Truck with assault infantry, Mine Clearance units, Repair vehicle, Engineering vehicle, Ammo transporter, Command vehicle, Command vehicle

Trebuie neapărat să spun că unitățile sunt foarte bine realizate astfel încât să le recunoașteți imediat pe câmpul de bătălie.

involutiv particular care se include în ciclul natural preponderent evolutiv (sau nu). Cam același lucru se întâmplă și cu jocurile (fără „sau nu" că ar fi dublă negație și ați descoperi cu toții punctul slab al teoriei mele).

RTS-uri

Particularizând acum în cazul jocurilor făcând parte din așa-numitul gen RTS, se pare că evoluția lor tinde să atingă punctul culminant. Dacă Sudden Strike tinde să devină idealul strategiilor izometrice, trecând peste valoarea istorică a monștrilor sacrii gen Dune și C&C, se pare că în cazul celor 3D mai e loc de îmbunătățiri. Iată că Zuxxez și Eidos se aruncă pe piață cu un posibil foarte valoros candidat la începutul sfârșitului, adică al stadiul final al evoluției ce va duce, paradoxal și cum am mai spus, la involuție. Numele lui este Frontline Attack și se pare că avem de-a face cu primul RTS cu temă "Al Doilea Război Mondial" în grafică 3D. Acum, dacă ați dori să faceți un astfel de joc, la ce v-ați gândi ca și caracteristici? Eu m-aș orienta asupra unui engine grafic foarte bun care să redea de la toate nivelurile un câmp de bătălie; producătorii au ales engine-ul de Earth 2150. Apoi mi-aș concentra toată atenția asupra celor mai reușite inovații prezente în celelalte RTS-uri produse până acum; acest lucru vă pot spune că a fost făcut. În continuare m-aș concentra asupra realismului și story-line-ului; realismul a fost destul de bine implementat, iar războiul a fost și va fi întotdeauna un subiect nemaipomenit de interesant (mai ales datorită acelorași paradoxuri de tip evoluție/involuție pe care le avem stocate în subconștient). Și, ce ar mai fi... păi, gameplay și sunet care reprezintă cireașa de pe tortul la care se lucrează, de către unii și alții, de vreo 15 ani.





Paradă aproape nocturnă



S-au supărat și-și arată spatele

PANZERKAMPFWAGEN - PzKpfw III F

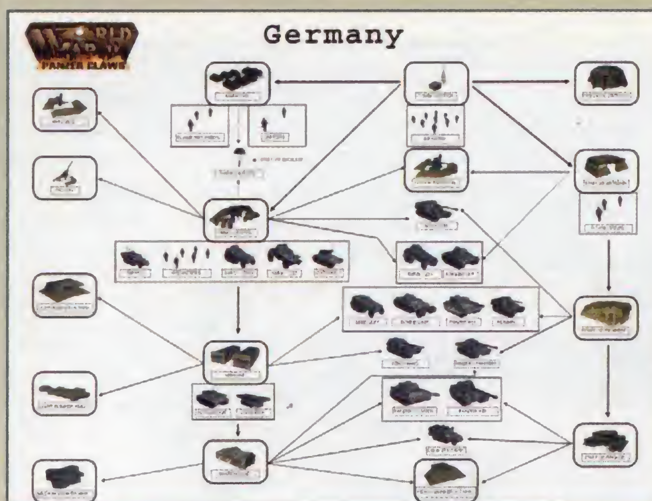


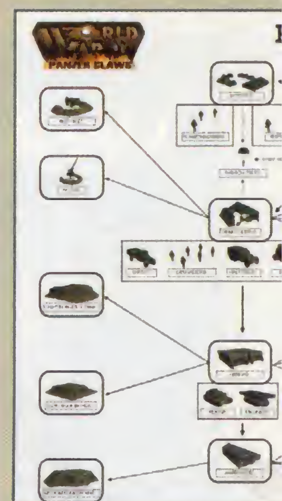
Mult așteptatul Panzer III a apărut în 1936 și a reprezentat esența diviziei de tancuri a Wehrmacht-ului până în 1942. Modelele de la A la E erau dotate cu un tun scurt sw 37 mm. Turela mare a lui Panzer III a făcut posibilă montarea mai târziu a unui tun scurt de 50mm, apoi unul lung de 15mm și în final unul de 17 mm pe versiunea N. Producția Panzer III a fost oprită în 1943 după ce 6.000 de exemplare au părăsit fabricile cu ținta front.

STURMGESCHUTZ - StuG IV



În timpul invaziei Franței din 1940, modelul de tank StuG III a intrat și el în război. Chiar dacă era dezavantajat de o mișcare limitată a turelei, s-a dovedit totuși o alegere bună datorită modului foarte simplu de producție și a prețului foarte scăzut. Au fost produse diferite versiuni, StuG III și StuG IV atingând numărul de 12.000 de exemplare.





100% la obiect

Așadar jocul de față vine cu un engine de Earth 2150 ușor modificat, dar nu foarte optimizat care dorește să prezinte într-un mod cât mai plăcut câmpul de luptă. Ținând cont de pretenții, se pare că modul de construcție și design a atins un apogeu tehnic care la prima vedere nu mai poate suferi decât modificări minore. Avem ciclu zi/noapte care influențează foarte mult toate celelate caracteristici ale jocului, așa cum realitatea o dictează. Avem "dotare naturală" suficientă și bine implementată în raport cu fizica engine-ului. Nu cred că trebuie să vă amintesc modul de mișcare al camerei care este complet și include un nivel de zoom acceptabil, dar nu suficient. Acest lucru duce la minusuri în ceea ce privește formarea unei imagini de ansamblu asupra câmpului de bătălie. Desigur, acest lucru este aproape neglijabil și este destul de repede uitat datorită perspectivei camerei. În rest, design-ul obiectelor ce populează harta, de la arbori până la tancuri și clădiri, se integrează foarte bine în spiritul epocii. Din păcate, nu am observat nici o specie de arbore foarte rar, care să fi existat atunci și să fi dispărut până în zilele noastre. Nimeni și nimic nu e perfect.

Bun la joc

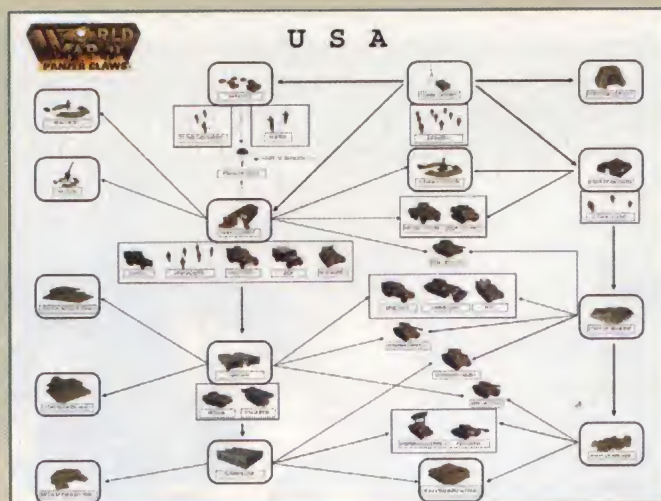
Mai exact, este vorba despre gameplay. Într-adevăr producătorii au reușit să surprindă esența RTS-urilor produse de-a lungul vremii. Practic jocul nu are nici un fel de inovație, doar mici ajustări la cele vechi. Ideea de bază este că a reușit să adune aproape tot ce este mai bun în domeniu, fapt ce se reflectă în ușurința cu care veți fi prinși în joc. Cam ce puteți face: puteți să folosiți aproape orice clădire ca adăpost pentru infanterie; fiecare vehicul de pe hartă este condus de un grup de infanteriști care pot fi omorâți, fapt ce va duce la capturarea lui; pe acesta îl veți putea folosi ca și camuflaj pentru oamenii voștri cu scopul evident de a spiona pozițiile adverse sau de a declanșa atacuri surpriză; pe timp de noapte vă puteți camufla tancurile și stinge farurile, fapt ce poate duce la surprinderea totală a inamicului aflat în trecere; puteți folosi artileria grea și bombardierele alocate, prin precizarea coordonatelor de atac; vă puteți repara tancurile în spatele și pe linia frontului; trebuie să vă suplimentați permanent unitățile cu muniție; ...și aproape tot ceea ce v-ar mai putea trece prin cap la capitolul de tactică și


Antiaeriană înainte să fumege


Geronimooooooooo!!!


Focul vine din cer





strategie. Evident toate acestea se află sub umbra unui realism foarte bun, dar din păcate nu lipsit de bug-uri (vezi tipurile de atac: chiar dacă tancurile nu ucideau foarte mulți infanteriști, erau totuși capabile de acest lucru). AI-ul calculatorului este foarte bun, însă cel al propriilor unități este uneori total aiurea și greu de controlat. Evident, așteptăm ca un patch să rezolve aceste probleme. Ar fi păcat, ținând cont de restul.

Altele și gata

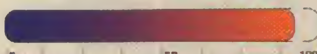
Un aspect pe care l-am omis este producția. Motivul principal este determinat de faptul că în campanii nu prea veți avea nevoie de ea. Singurul loc unde contează este multiplayer-ul. Cert este că banii se obțin din fabricile și minele prezente pe hartă... pe care nu le puteți construi, dar sunt distructibile. De fapt toate structurile prezente pe hartă sunt distructibile în proporție de 100%. Cu toate că acest joc tinde spre perfecțiune, mai sunt o mulțime de ajustări mărunte care se pot face, ca de exemplu: tancul să nu poată fi reparat în timp ce luptă sau infanteria să nu atace tancurile decât la comandă explicită, DAR, în contextul evoluției, avem clar un exemplu ce confirmă toate teoriile enunțate anterior. Părerea mea este că în 1-3 ani genul RTS pur o să decadă sau o să dispară cu totul. Aprope și-a atins apogeul. Este doar părerea mea....

■ **Locke**

Titlu	Fronline Attack: War over Europe
Gen	RTS
Producător	Zuxxez
Distribuitor	Eidos Interactive
Procesor	P II 350 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	frontlineattack.com

Grafica	19/20
Sunet	14/15
Gameplay	29/30
Feeling	04/05
Multiplayer	07/10
Storyline	10/10
Impresie	09/10

Nota: 92



Panzer VI Tiger



Giganticul Tiger a apărut în fabricile Henschel ca urmare a cercetărilor în domeniu efectuate de germani. Cântărea în jur de 56 de tone, avea o armură de 100 mm grosime și era dotat cu un tun KwK 36 L/56 de 88 mm, capabil să penetreze o armură de 105 mm de la distanța de 1.000 de metri. Aliații au realizat pericolul reprezentat de acest tanc doar atunci când un singur tanc a distrus o întreagă divizie aliată. Producția Tiger-urilor a durat din 1942 până în 1944 când acesta a fost înlocuit cu King Tiger. Au fost produse 1.350 de exemplare.

M 18 „HELLCAT"



La începutul războiului, tancurile americane erau dotate cu tunuri de 37 și 57 de mm. Însă în război s-au dovedit total ineficiente, așa că noile T70 GMC-urile produse în 1943 au fost dotate cu tun de 76,2 mm în 1944 schimbându-și numele în M18 „HELLCAT". Au fost fabricate 2.507 exemplare, producția fiind încheiată în septembrie 1944. La vremea respectivă erau o alternativă deosebită din cauza raportului calitate/preț.




Batalionul „Câte 9" la dispoziție


Dă-te, bă, jos să văd și eu!

Eurofighter Typhoon



Ultima speranță – piloții Islandei

Dacă acum două luni Level a încercat să vă mai descrețească frunțile cu un arcade în care aveați de condus avioane prin tot felul de trasee, care de care mai sinuoase, iată că în această lună ne-am gândit că pregătirea și experiența pe care ați căpătat-o în pilotarea acestora trebuie pusă la încercare. Este timpul să trecem la lucruri mai serioase și să terminăm cu jucăriile din Plane Crazy, pentru a ne urca la bordul unui avion adevărat, o adevărată minune a tehnicii din zilele noastre – Eurofighter Typhoon.

Jocul pe care vi-l oferă Level în această lună se înscrie în categoria simulatoarelor de avioane. Este un joc recent apărut pe piață (a fost lansat în vara lui 2001), în concluzie cerințele de sistem nu sunt deloc mici. La el s-a lucrat timp de mai mulți ani și se dorea a fi, la început, continuarea lui Euro Fighter 2000. Între timp a apărut însă F-22 ADF care a devenit mai târziu Total Air War și au fost introduse și campanii în joc. După aceasta s-a început lucrul la Eurofighter Typhoon, licență pe care, în cele din urmă, a obținut-o Rage Software și care a scos pe piață titlul pe care vi-l oferim și noi.

Necazuri peste necazuri

Într-un viitor diferit de cel pe care vi-l imaginați, Rusia se hotărăște că vestul Europei nu merită să mai existe pe hartă. Ce se întâmplă de fapt? În 2015 un grup de teroriști estonieni conduce un atac terorist în St. Petersburg. Prin urmare, Rusia invadează Estonia, Lituania și Letonia. Mai mult, rușii continuă marșul invadând și Polonia. Occidentul consideră ceea ce se întâmplă drept un act de război, dar nu se prea grăbește să ia măsuri nici când este atacată și Norvegia, iar trupele rusești se îndreaptă spre Islanda. Aceasta pregătește o contraofensivă dintr-un loc greu accesibil trupelor rusești datorită așezării geografice. Greul luptei este dus de ICEFOR (Iceland Air Force) care are la dispoziție cele mai performante avioane, ce nu fuseseră folosite până atunci. Este vorba despre Eurofighter Typhoon, un avion cu aptitudini fenomenale.

Jucătorii preiau rolul unui coman-


Ultimul scapă turma


Un atac la baionetă



dant de escadron, constând din șase piloți de naționalitate diferită. La început va trebui să-i alegem pe aceștia dintr-un număr mai mare de piloți disponibili. Fiecare dintre piloți are calitățile lui, evidențiindu-se în diferite tipuri de lupte (aeriene, atacuri la sol, interceptări), precum și diferite aptitudini de supraviețuire (foarte importante pentru situația în care aceștia vor trebui să se ejecteze în teritoriu ostil) care vor determina recuperarea acestora sau pierderea lor în teritoriul inamic.

Zborul

Jocul ne pune la dispoziție două campanii: una în timp de pace, care este și un fel de tutorial, și una în timp de război. Evoluția pe frontul de luptă este disponibilă sub forma unor buletine de știri prezentate în stilul CNN de corespondenții de război. Acestea nu vor influența prea mult evoluția jocului, fiind oarecum adiacente și doar pentru crearea atmosferei.

În ceea ce privește zborul, trebuie să știți de la început, precum am mai spus, că ne aflăm în fața unui simulator. Manevrarea avioanelor nu va fi deloc la fel de ușoară precum cea din Plane Crazy, deoarece jocul se dorește a fi cât mai aproape posibil de realitate. În același timp însă jocul nu se adresează deloc doar celor împătimiți de avioane. Ce vreau să spun este că nu numai un pilot adevărat de avioane va putea conduce un Eurofighter în misiune și-l va putea pune ușor, liniștit și fără zgâlțâieli, pagube și alte cele pe pista de aterizare. Avioanele se conduc chiar ușor, iar cei care au mai încercat și alte simulatoare la viața lor nu vor avea, fără îndoială, nici o problemă. Misiunile sunt diferite: de la primele care vor însemna doar decolarea, ajungerea la un waypoint, întoarcerea și aterizarea, până la cele mai dificile, în care va trebui să escortăm, să apărăm anumite obiective la sol sau să interceptăm avioanele de atac, bombardierele și bombele lansate de inamici.

Avioanele nu sunt greu de condus. Probabil pentru că Eurofighter este un avion în care tehnica modernă a avut un cuvânt greu de spus, dovadă stând și interfața pilotului, datele necesare fiind așezate vizibil și pe înțelesul tuturor. Însă cel mai bine ar fi să aveți la dispoziție un joystick, deși tastele nu sunt foarte multe sau greu de învățat. Din acest punct de vedere am impresia că producătorii au făcut o alegere în favoarea gameplay-ului; un joc mult prea complicat ar fi plictisit fără îndoială pe cei care nu sunt înnebuniți după pilotarea avioanelor.

Titlu	Eurofighter Typhoon
Gen	Simulator Aviatic
Producător	Rage/DiD
Ofertant	LEVEL
Procesor	P II 266 MHz rec. P III 500 MHz
Memorie RAM	64 MB, rec. 128 MB
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	www.eurofighter-typhoon.net

Aterizare lină

Nu vreau să vă spun prea multe despre joc, deoarece aveți ocazia cu toții să-l încercați. Grafica vă va încânta cu siguranță dacă sistemul vostru vă permite. De asemnea, multiplayer-ul aduce distracția necesară unei lupte aeriene de toată frumusețea în rețea. Nu-mi rămâne să vă spun decât zbor plăcut și să vă întoarceți cu bine acasă.

■ **Sebah**


Eurofighter Typhoon

Eurofighter Typhoon este un avion la a cărui construcție contribuie Germania, Italia, Spania și Marea Britanie. A fost proiectat pentru a corespunde necesităților forțelor aeriene din viitor. Avionul va intra în dotarea armatelor statelor europene din acest an, statele producătoare cerând 620 de bucăți, în timp ce Grecia a comandat 60 de exemplare. Proiectul se dorește a fi un avion agil, cu un singur motor și un singur loc, care poate efectua mai multe tipuri de misiuni. Viteza superioară a avionului se ridică până la 2 Mach, el putând fi încărcat cu până la 8 tone de arme și combustibil. De asemenea, avionul este echipat cu ultimele tehnologii privind radarul și ghidarea armelor. Mai multe informații puteți găsi accesând site-ul www.eurofighter.com.


Arată bine, nu?


Dușman la orizont



Warcraft III - Reign of Chaos

Tips&Tricks Partea II





Heroes (of Might & Magic)

Legendarii eroi care conduc armatele celor patru facțiuni din Warcraft III sunt coloana vertebrală a oricărei forțe de atac. Eroii obțin experiență, adună obiecte cu proprietăți mai mult decât utile, învață noi vrăji și oferă unităților din jur anumite beneficii.

Chiar dacă poți juca fără eroi, nu e prea înțelept să abordezi bătălia astfel. Eroii sunt cele mai puternice unități și n-are nici un sens să te lipsești de serviciile lor. Toată atenția ta trebuie să se concentreze asupra avansării eroilor în experiență pentru a avea la dispoziție noi abilități, aure și vrăji și în același timp pentru a le face mai eficiente.

Împrejurimile bazei tale trebuie curățate de monștri și tot timpul fixează-ți noi ținte, niciodată nu lăsa eroul și armata să vegeteze – timp în care adversarul nu stă, ci adună experiență, noi obiecte și explorează harta fără concurență. Atitudinea ta față de trupele ce însoțesc eroul nu trebuie să fie una excesiv de protectivă – unii mor, alții le iau locul, important este ca eroul să rămână în picioare.

Fiind unități unice, eroii se bucură de o oarecare rezistență la forțele magice ostile. Efectele negative ale vrăjilor cast-ate pe eroi durează mai puțin și fac mai puțin damage (-25% damage); de exemplu, Storm Bolt (Level3) face 300 damage în mod normal, dar împotriva unui erou face doar 225 damage.

Situațiile Hero vs. Hero sunt probabil cele mai întâlnite, deoarece toți jucătorii urmăresc neutralizarea inamicului celui mai periculos. Încearcă ori de câte ori este posibil să concentrezi focul pe eroul/eroii advers/adverși, dar totuși nu urmări anihilarea acestuia cu orice preț, pentru că în tot acest timp în care atenția unităților tale este pe eroul inamic, armata acestuia îți va decima trupele. Dacă adversarul îți atacă eroul, distrage-i atenția cu un corp de armată și ordonă eroului să se retragă în ultima linie, câteva Healing Potions fiind oricând binevenite – e de preferat pentru început să alegi eroi cu range attack, pentru că nu sunt implicați în hazardul bătăliei din prima linie.

Apelarea la serviciile mai multor eroi are mai multe avantaje. În primul rând, dacă un erou moare, armata ta nu va rămâne fără conducător. Dacă ai doi eroi, pe unul îl poți trimite să se vindece sau să cumpere poțiuni de la clădirile de pe hartă, lăsându-l pe celălalt să conducă ofensiva. În jocurile cu mai mulți combatanți, experiența va curge râuri și e păcat să se risipească. Unii eroi au abilități complementare, un exemplu bun fiind Keeper of the Groove & Priestess of the Moon și Dread Lord & Death Knight.

Trei eroi sunt mai greu de controlat și în același timp au nevoie de foarte multe resurse pentru a fi întreținuți (în special "food"). Mai mulți eroi înseamnă și o avansare a nivelului de experiență mai lentă, fiind nevoie de mai mult timp pentru a obține vraja cea mai puternică a fiecăruia, însă este o alternativă bună mai ales în jocurile ce se anunță a fi de durată.

În jocurile pe echipe țineți minte că experiența se împarte în mod egal la toți eroii, iar dacă plănuiți să acționați împreună, va trebui să omorâți cât mai mulți monștri în faza incipientă a jocului – oricum cea mai multă experiență se obține de pe urma unităților adversarilor.

Folosește eroii împreună cu unități

Defensive Structure	Hit Points	Damage	Damage Type	Armor	Attack Speed	Gold	Wood	Range	Obs.
Guard Tower	500 (800)	23-27	Piercing	5 (8)	Very Fast	220	80	700	Magic Sentry
Cannon Tower	600 (960)	90-111	Siege	5 (8)	Slow	280	120	800	Magic Sentry
Watch Tower	500	19-22	Piercing	3	Very Fast	180	80	800	
Spirit Tower	550	27-32	Piercing	5	Fast	270	90	700	Ziggurat Upgrade
Ancient Protector	550	43-65/ 34-41	Siege/ Normal	2 (4)	Slow/ Average	240	100	700/ Melee	Eat Tree Uproot

complementare. Astfel, Priestess of the Moon este alegerea perfectă pentru Archers și Huntresses, pentru că are True Shot Aura și Shadowmeld; Tauren Chieftain merge grupat cu Grunts, pentru că le va mări rata de atac cu Endurance Aura; Archmage nu trebuie ținut departe de unitățile speciale, pentru că le va regenera mana într-un timp record cu Brilliance Aura; Dread Lord și Death Knight sunt o opțiune excelentă pentru unitățile melee, deoarece ambii au aure utile, Vampiric Aura și Unholy Aura.

În paralel cu creșterea eroilor în nivel, importante sunt și upgrade-urile unităților obișnuite din joc, care nu vor afecta însă eroii. Trebuie să vă axați nu numai pe cantitatea, ci mai ales pe calitatea trupelor voastre. În jocurile cu mulți jucători concentrați-vă pe unități cu range attack, fără însă a le neglija total pe cele cu melee attack.

Cea mai eficientă metodă de a ține eroii în viață ar fi să-i mișcați permanent pentru a nu fi înconjurați și apoi ușor eliminați. În timpul luptei supravegheați eroii îndeaproape. Eroii care au abilități preponderent magice (Archmage, Lich, Keeper of the Groove, Farseer) sunt fragili, deci ocrotiți-i bine. La fel, dacă ați ales un erou melee, purtați-i de grijă până nu este prea târziu (Potions of Invisibility sunt utile pentru a scăpa un erou de la o moarte sigură); puteți folosi tastele F1, F2 și F3 pentru a controla exclusiv eroii.

Un "level up" va mări atributul principal al eroului, implicit HP, MP și damage-ul acestuia. Fiecare erou are un atribut principal și două secundare (Intelligence, Strength, Agility); acestea din urmă pot fi îmbunătățite doar prin folosirea Tome-urilor. 1 punct la Strength adaugă +25 la HP, +5% la attack și crește hit points regeneration rate. 1 punct la Intelligence adaugă +15 la MP și mărește mana regeneration rate. 1 punct la Agility mărește cu 5% defence rating și cu 2% attack rate.

Dacă un erou a atins Level 10, atunci concentrați-vă atenția asupra altuia. Eroii beneficiază de trei categorii de abilități (ce pot atinge la rândul lor maxim Level 3): Skills (abilități pasive care nu necesită mana), Auras (acordă unităților aflate sub comanda lor anumite bonus-uri) și Spells ("that come in different sizes and shapes"). *Ultimate Abilities* sunt concepute în așa fel încât să fie cele mai puternice, dar nu sunt disponibile decât dacă eroul atinge Level 6.

În joc sunt mai multe abilități pentru a aborda eroii adversarului. Un obiect util, dar din păcate foarte rar, ar fi Soul Gem – dacă omori eroul inamic, poți captura sufletul acestuia, împiedicându-l astfel să fie reînviat la un Altar. Partea proastă a acestei tactici este că inamicul va vedea toate mișcările personajului care poartă acest obiect.

Toate rasele au anumite vrăji eficiente în eliminarea cât mai rapidă a eroului advers. Astfel, Humans pot folosi vrăjile Slow (Sorceress) și Storm Bolt (Mountain King); dacă joci de partea orcilor, poți utiliza abilitatea Ensnare (Raider) sau vrăjile Chain Lightning (Farseer), Shockwave (Tauren Chieftain), Purge (Shaman); Night Elves au la rândul lor un arsenal bogat: Slow Poison (Dryad), Entangling Roots (Keeper of the Groove), Mana Burn/Immolation (Demon Hunter), Searing Arrows (Priestess of the Moon); nici Undead nu stau mai prejos: Sleep/Carrion Swarm (Dread Lord), Death Coil (Death Knight), Frost Nova (Lich), Cripple (Necromancer).

Dacă eroul moare pe câmpul de bătălie, va putea fi reînviat la Altar contra unei sume de bani și a unei durate de timp direct proporționale cu nivelul atins de erou.

Eroii joacă un rol important și în detecția unităților invizibile. Pentru aceasta, Gem of True Seeing este ușor de procurat de la un Goblin Merchant și își poate dovedi utilitatea mai ales într-o confruntare cu un jucător Human sau Night Elf. Dar dacă totuși aveți nevoie de un slot liber în inventar, atunci optați pentru serviciile unităților concepute special în acest scop, care sunt pentru Humans – Gyrocopters, Mortar Teams (Flare) și Towers (Magic Sentinel); pentru Orcs – Farseer (Far Sight) și Witch Doctor (Sentry Ward); pentru Undead – Shades, iar pentru Night Elves – Huntress (Sentinel) și Priestess of the Moon (Scout). Și dacă tot am atins acest subiect, ar fi bine să discutăm puțin și despre o latură foarte importantă a jocului, și anume explorarea hărții. Abilitățile unităților de mai sus și în general cele aeriene pot fi la fel de bine folosite la găsirea și spionarea con-

tinuă a adversarului. Acest lucru este necesar pentru a putea contracara atacurile rivalului și mai ales la stabilirea strategiei tale de atac, în funcție de unitățile folosite de oponent.

Obiectele joacă un rol important în îmbunătățirea capacităților de luptă ale eroilor. În combinație cu proprietățile acestora pot duce la unele efecte spectaculoase. De exemplu, un Starfall poate fi întrerupt de vrăji precum Storm Bolt, Sleep, War Stomp, dar în asociere cu Anti-magic Potion nu va mai rămâne nici un inamic pe câmpul de bătălie. Sunt trei categorii de obiecte în Warcraft III: Potions&Scrolls, Charged și Persistent. Sursele din care provin acestea sunt în primul rând monștrii de pe hartă (calitatea obiectelor depinde într-o anumită măsură de puterea acestora), iar în al doilea rând de la clădirile neutre.

Orcs

Orcii au format cândva o societate shamanistică pașnică în Draenor, până când puterile malefice ale Burning Legion i-au corupt și i-au transformat într-o hoardă cotropitoare greu de oprit. Sub conducerea lui Thrall, orcii au reușit totuși să se elibereze de puterile demonice și să se întoarcă împotriva celor care i-au manipulat.

The Orcish Horde are în posesia sa cele mai puternice unități terestre, pornind de la Grunts și culminând cu Taurens. Chiar dacă sunt înzestrați cu capacități de atac aerian și de la distanță redutabile, forța lor stă totuși în puterea brută a unităților melee.

Jocul cu orcii prezintă mai multe avantaje și un singur mare dezavantaj: vulnerabilitatea lor în fața unităților aeriene. Spiked Barricades sunt cea mai bună apărare pentru clădirile tale încă de la începutul jocului, iar turnurile de apărare vor rezista mai mult în fața atacurilor date de Footmen (Defend). O altă caracteristică utilă a orcilor este proprietatea clădirilor Orc Borrow de a fi umplute cu peons și de a fi folosite pe post de turnuri defensive. Orc Borrows sunt deci bune de construit în apropiere de pădurea de unde vă procurați lemnul și în jurul minei de aur. Pentru fiecare nou avanpost, pe lângă Watch Towers, mai construiți lângă mină și două Orc Borrows pentru a vă proteja țăranii (nu uitați să-i trimiteți înapoi la muncă după ce primejdia a trecut).

Grunts – cu toate că este prima unitate disponibilă pentru orci, gruntul intră într-o altă categorie, diferită de cea a inamicilor săi direcți (Footman, Ghoul, Archer) atunci când vine vorba de puterea de atac, rezistență și, nu în ultimul rând, de preț. Un Grunt are un număr de hit points dublu în comparație cu un Archer sau Ghoul, și un damage aproape dublu față de un Footman. Grunt-ul este o unitate melee, deci este vulnerabilă la atacul unităților aeriene. Upgrade-ul Pillage îl face și mai util, deoarece pentru fiecare clădire distrusă în întregime îți oferă o cantitate de resurse egală cu 35% din costul construirii ei. Upgrade-ul Berserker Strength îi face eficienți chiar și în fazele avansate ale jocului. Au un HP mai mare decât un Raider și, chiar dacă poți recruta Taurens, grunții se pot dovedi uneori mai tenace decât aceștia din urmă, fiind mai ieftini și mai ușor de înlocuit.

Headhunters sunt principala ta apărare în fața unităților aeriene. Sunt ideali ca suport pentru forțele tale terestre. În număr mare și în combinație cu Tauren Chieftain, Grunts și Shamans (Bloodlust), vei avea o forță versatilă de atac, capabilă pentru început să facă față chiar și unui atac aerian moderat neprevăzut. Însă dacă adversarul va riposta cu o forță aeriană puternică și numeroasă, vei avea nevoie de foarte mulți Headhunters pentru a rezista. Upgrade-ul Troll Regeneration îi face mai comod de administrat pentru tine, fiindcă se vor vindeca singuri și nu vor avea nevoie de atenția ta specială în acest scop (cu toate că au doar 260 HP, Headhunters se pot dovedi a fi foarte longevivi pe câmpul de luptă).

Faptul că aruncă la o distanță foarte mare proiectile mult mai puternice decât unitățile din aceeași categorie a celorlalte rase face din catapultă cea mai periculoasă unitate orc. Cu toate acestea este vulnerabilă în fața unităților terestre care-i intră în "minimum range" și la unitățile aeriene. Un număr de 2-3 catapulte se descurcă bine, însă din moment ce ai făcut upgrade-urile pentru Range Weapons, cu un grup de 5-6 îți vei schimba radical strategia de atac. Tot ceea ce trebuie să faci este să le înconjori cu unități melee, să aduci câțiva peons pentru a le repara, să le protejezi cu Headhunters și astfel vei avansa ușor pe teritoriul inamicului, făcând structurile defensive, indiferent de număr, o investiție foarte proastă.

Shaman-ii sunt în primul rând incredibil de ieftini. O forță de atac Orc trebuie neapărat să aibă în componența sa unități complementare pentru cele melee și care să le ajute să elimine într-un timp scurt inamicii cei mai puternici. Toate cele trei vrăji disponibile pentru Shaman au fost concepute se pare pentru atingerea acestui țel. Purge este echivalentul vrăjii Dispel Magic a Priest-ului, numai că, pe lângă efectul inițial, aceasta din urmă încetinește inamicul, urmând ca acesta să-și recapete viteza de mișcare în decursul a 15 secunde. Dispel Magic este deosebit de utilă împotriva Archmage-ului și alor sale Water Elements, pentru că face 400 damage creaturilor summoned. Lightning Shield are o arie largă de întrebuințări. În primul rând se poate folosi în combinație cu eroii tăi, aceștia făcând tuturor unităților din jurul lor câte 20 puncte de damage pe o durată de 20 de secunde. Dacă vă descurcați bine cu controlul individual al unităților, puteți încerca o tactică ce poate câștiga bătălia pentru voi foarte ușor, și anume folosirea Lightning Shield-ului pe Taurens sau pe Grunts, dar ține-i la o oarecare distanță unul de altul. La fel, îți poți apăra catapultele cu câte un Lightning Shield de unitățile care le intră în "minimum range", cu aceeași specificație ca mai sus. Nu în ultimul rând, poți produce haos în rândurile armatei inamice, mai ales dacă adversarul își ține trupele înghesuite toate la un loc. Dacă te confrunți cu un jucător Orc ce aplică această tactică, servește-te de unitățile-victimă, apropiindu-le de cele ale lui. Bloodlust (+40% attack rate/+25 movement rate) – iată motivul pentru care o grupare de 8-9 Shamani este, dar chiar este, indispensabilă dacă urmărești să obții victoria, dacă nu... Această vrajă este singura în măsură să schimbe cursul chiar și celor mai grele bătălii în favoarea ta, și asta chiar dacă participi cu un efectiv numeric inferior.

Witch Doctors sunt la fel de necesari ca și Shaman-ii, dar într-un număr mai mic. De departe cea mai binevenită abilitate este Healing Ward, fapt pentru care ai nevoie de 2-3 Witch Doctors pentru a sprijini prima linie. Din păcate, efectul a două Healing Wards nu se cumulează, dar dacă unul este distrus mai rămâne celălalt. Plasați-le totuși în spatele unităților și nu chiar în focul bătăliei. Stasis Trap are o întrebuințare ceva mai redusă, deoarece necesită 10 secunde până să se activeze, dar dacă reușiți să surprindeți un adversar, armata

sa va fi neutralizată pentru 12 secunde, timp în care îi puteți provoca pierderi considerabile. Sentry Ward este o abilitate de care puteți profita pentru a vă proteja baza de Shades sau de alte astfel de unități și la fel de bine puteți spiona inamicul (încercați să plasați unul chiar în baza inamică sau lângă minele neocupate).

O alternativă pentru catapulte în ceea ce privește distrugerea clădirilor (nu și a turnurilor de apărare) ar fi Raiders. Această unitate are un dublu rol: are siege damage și pillage, deci capeți bani de pe urma clădirilor distruse, iar în al doilea rând are abilitatea Ensnare, drept urmare poate neutraliza atât unitățile aeriene, cât și unitățile melee pentru 20 de secunde.

Cea mai puternică unitate terestră din joc este, mai mult ca sigur, giganticul Tauren. Acesta are 1300 HP și un damage considerabil. Sunt vulnerabili la atacurile din aer și nu va rezista mult timp dacă este înconjurat de un număr mare de unități melee, fie ele și mai slabe, acest din urmă neajuns fiind însă rezolvat de upgrade-ul Pulverize (25% chance of dealing area effect damage). O astfel de unitate necesită 5 puncte de "food", deci nu poți crea un număr mare de astfel de unități, iar în lupta cu Night Elves și cu Undead aceștia pot deveni chiar o risipă de resurse. Night Elves pot folosi abilitatea Cyclone a Druid-ului of the Talon pentru a evita o confruntare directă cu aceștia pentru 30 de secunde, timp în care nu vei beneficia de serviciile lor, iar Undead pot folosi abilitatea Possess a Banshee-lor pentru a te lăsa fără prima linie de atac. Concluzia: dacă te confrunți cu o astfel de situație, axează-te pe Grunts.

Kodo Beast – este o unitate specială de care te poți ușor folosi, dar și lipsi. Abilitatea Devour o poți utiliza pentru a scăpa de unitățile puternice de pe câmpul de bătălie, cum ar fi Taurens, Abominations sau Knights. În asociere cu armata unui aliat, un număr mare de Kodo Beasts poate fi folosit în atacuri de tip "hit-and-run", pentru ca unitățile care au căzut victimă să poată fi devorate. E bine să ai un Kodo Beast pentru a sa War Drums Aura, un surplus de damage fiind oricând binevenit.

Singura unitate de aer orc, **Wyvern**, se dovedește a nu fi una prea strălucită din cauza ratei lente cu care lansează proiectile. Totuși, folosită împreună cu Shamans (Bloodlust) și cu Headhunters este potrivită pentru a contracara atacurile aeriene. Pentru această unitate este foarte important upgrade-ul Envenomed Spears, care îi conferă un damage adițional de 8 puncte pe secundă pe o durată de 10 secunde (aproximativ 80 damage în plus) – încercați să schimbați ținta după fiecare atac pentru a profita din plin de această abilitate.

Eroii orcilor sunt puternici doar folosiți în maniera în care le sunt puse în valoare toate calitățile și sunt sprijiniți de o armată echilibrată. Astfel, Tauren Chieftain trebuie ținut în prima linie pentru a profita la maxim de devastatorul War Stomp (cumpărați neapărat Mana Potions pentru a folosi vraja de cât mai multe ori); trebuie grupat cu unitățile Grunt, Tauren și Wolf Raider. Reincarnation îi va da eroului posibilitatea de a reînvia chiar pe câmpul de bătălie, dar are un cooldown de 240 de secunde – deci încercați să-l țineți în viață până vraja este din nou disponibilă. Endurance Aura își are meritele sale (Level 3: +30% movement rate/+15% attack rate), iar Shockwave trebuie folosit cu grijă pentru un efect total (ținta specială fiind țăranii care cară aur în linie dreaptă de la o mină).

Blademaster este un fel de erou "hero-killer", pentru că are Critical Strike. Mirror Image este abilitatea care trebuie dezvoltată în paralel cu cea de dinainte. Bladestorm nu este chiar atât de devastatoare pe cât ne spune numele, dar asta e... Wind Walk merge la explorare și ca să scăpați din gheara inamicului în ultimul moment. Grupați Blademaster-ul cu unitățile Headhunter, Kodo Beast și Catapult, în față intrând cele trei "mirror images" ale eroului.

Farseer este cea mai bună alegere pentru primul erou, pentru că puteți folosi lupii la explorare și Chain Lightning-ul pentru a face față unui număr mare de monștri de nivel mic. Far Sight are efect uluitor abia la Level 3, descoperind aproape un sfert de hartă, chiar și mare. Earthquake trebuie folosit acolo unde sunt strânse cele mai multe clădiri și în special turnuri (1.250 damage efect maxim). Unitățile care ar trebui să însoțească acest erou sunt Shaman și Witch Doctor.

În numărul viitor ne vom ocupa de rasele Undead și Night Elf, cele care după părerea mea necesită un plus de concentrare și de efort în controlarea unităților în timpul luptei, pentru că puterea lor stă în manipularea forțelor magice ale universului Warcraft.

■ **Ionutziel aka Shadow**

morrowind mods

Morrowind Mods - Instalare

Se prea poate ca o parte dintre voi să știți exact cum se instalează MOD-urile de Morrowind. Însă pentru restul m-am gândit să fac un tutorial scurt de instalare, ca să nu aveți probleme

1. Dezarhivați cu un Unzip fișierele MOD-ului dorit de pe CD-ul Level într-un director temporar.

2. Acum copiați toate fișierele dezarhivate în directorul Data Files din directorul în care ați instalat Morrowind.

3. Porniți Morrowind și selectați Data files. MOD-ul ar trebui să apară în lista de resurse a jocului.

4. Dați un dublu clic și bifați respectivul MOD, după care porniți jocul în mod normal.

5. Dacă atunci când îi dați un Load Game primiți vreo eroare, atunci porniți Morrowind Construction Set și încărcați MOD-ul cu pricina. Salvați și încercați din nou.

6. Dacă tot nu funcționează, atunci fie ați făcut ceva de mai sus greșit, fie kit-ul MOD-ului respectiv a fost deteriorat de vreo greșeală de arhivare (în cazul de față nu se pune problema ;))

7. Dacă nici așa nu merge, scrieți-mi (locke@level.ro)

Dacă doriți să vedeți mai multe astfel de MOD-uri sau plug-in-uri, atunci puteți vizita o serie de site-uri, dintre care sunt mai importante:

www.morrowind-mods.com,
www.rpgplanet.com/morrowind/,
morrowind.kalderia.com,
www.ghostwhowalks.net

sau site-ul oficial al Morrowind,
www.morrowind.com.

Toate Mod-uri prezentate
se găsesc pe Level CD

1 Terrorist Forces
2 CT Forces
5 Auto Assign
6 Spectate

de_predator
DE_PREDATOR - DEFUSION
By Michael Visser aka 3D_Mike
(3DMike@nmtrix.com)
(3D_Mike@soneramail.nl)
www.lanmaniax.com

Somewhere in a small south-american country a nuclear explosion shakes the world. A local Terrorist fraction discovers the secret behind the explosion and set up an excavation site to claim the newfound technology. They are quickly overtaken by a CT-team dispatched to retreive the same information. The Terrorists retreat deep into the jungle and decide to blow the excavation site in a desperate attempt to prevent the CT-troups from finding out what caused the explosion

HARTA PE CD
LEVEL
NOIEMBRIE 2002

De_Predator CS map

O hartă bunăăăăăăă "măr"!

CS vine într-adevăr de la Counter Strike, iar De_Predator este într-adevăr o hartă căreia îi facem review. De ce? Motivele sunt multiple, unele o să vi le dezvălui, unele nu contează, iar altele nu și atât. Recunosc că eu nu sunt un maniac perfecționist al CS (sau, mă rog, un viitor olimpic la CS), însă la vederea și jucarea acestei hărți atât de verzi am zis că nu mă pot abține să nu o împărtășesc cu voi.

Verde

Încă din primele clipe ale vieții mele am avut o sensibilitate deosebită pentru verde. Probabil că a avut de-a face cu faptul că halatul medicului responsabil cu tăierea cordonului ombilical avea mănușile verzi. E posibil ca, pe lângă acest lucru, să fi contat și cizmele femeii de serviciu care au fost al doilea lucru din viața mea pe care l-am văzut în față. După un timp, am învățat să merg și să-mi folosesc aptitudinile de comunicare. Astfel, primele trei cuvinte pe care le-am spus au fost când m-am ridicat de pe oliță: "mama, uite verde". Apoi mama s-a înverzit și ea, iar tata de bucurie a fugit afară și a înverzit câinele. A urmat copilăria, verdele însoțindu-mă peste tot pe unde am fost internat, fie ca secreție, fie ca șosete adidașice. Mai departe a urmat adolescența petrecută în frumosul nostru liceu verde, printre bănci verzi și pe pa-

...m-am ridicat de pe oliță: "mama uite verde"...

jiștile la fel de verzi ale comunității agricole locale. Dar totul a culminat cu bradul verde din care am încercat să zbor după un consum ridicat de distilat de cereale bogat în grade. A fost pentru pri-


Partea cea mai estetică a hărții


Rețeaua de tuneluri

ma dată când am realizat că Făt-Frumos ar fi fost mult mai inspirat dacă l-ar fi înfipt pe Zmeu până la călcâie în pământ, însă cu capul în jos. Efectele încă se resimt, dovada fiind rândurile de mai sus.

Cu speranța că v-am făcut să iubiți verdele, iată și câteva cuvinte despre această hartă. În primul rând, este structurată pe 3 niveluri: subteran, nivelul solului și mai multe etaje date de vegetație. Privită de sus, are forma a două E-uri puse față în față, unul dintre brațele laterale comunicând cu cel din fața sa. Cu alte cuvinte, harta este împărțită în două: locul de plecare a CT împreună cu locurile de amplasare a bombelor, și locul de plecare a Teroriștilor. Acum trebuie să vă spun că această hartă are și o poveste, ceva legat de o explozie atomică din cauze necunoscute care a avut loc în jungla sud-americană. Evident, o facțiune teroristă din zonă descoperă sursa oarecum extraterestră a problemei și începe o serie de săpături "arheologice" pentru a afla cam ce se poate folosi din zonă. Cum americanii nu se lasă mai prejos, trimit și ei o echipă de CT pentru "izolarea" acestei zone cu valoare "istorică". În disperare de cauză, teroriștii hotărăsc că mai bine aruncă în aer situl arheologic decât să-l lase pe mâna CT. Ceea ce face această hartă atât de plăcută nu este neapărat legat de amplasarea în junglă a întregii acțiuni, ci mai ales de modalitatea foarte originală în care a fost realizată. Astfel, pe tot întinsul hărții sunt amplasate o serie de capcane reprezentate fie de fire, prinse între doi arbori, care declanșează o mică explozie dacă le agățați, fie de gropi camuflate. Ambele vă taxează cu aproximativ jumătate din sănătate, ceea ce reprezintă suficient de mult pentru a vă pune pe gânduri.



Privind de sus

Zone "active"

Lupta propriu-zisă se dă în două locații: una reprezentată de cele două locuri de amplasare a bombei, bunkerul și depozitul de combustibil, și cealaltă situată central, în plină junglă. Aici, creatorul hărții a avut o idee foarte originală și anume amplasarea unor arbori în care vă puteți cățăra. Asta nu e tot. Veți observa faptul că la capătul ascensiunii veți putea păși liniștiți pe coroanele de frunze ale arborilor, pe mai multe niveluri. Acest lucru dă un aer extrem de "adrenalinic" hărții, deoarece va trebui să vă uitați foarte bine și foarte atent în sus, mai ceva ca după 11 septembrie 2001. Harta este deosebit de echilibrată, atât teroriștiim, cât și CT având șanse egale de reușită. Un mare punct în plus l-a primit pentru calitatea de a fi superb de jucabilă în unul la unul (sau în echipe mici), atmosfera fiind de-a dreptul "spooky". Pe o scară de la 1 la 10, acestei hărți i-aș da nota 9.5. Sper ca în curând să o vedem pe servere, deoarece se află deja pe Level CD.

■ **Locke**

ON-LINE www.lanmaniax.com

morrowind mods



Skeleton playable race

În acest MOD este vorba despre o nouă rasă jucabilă, skeleton-ii, cu care veți putea face tot felul de nebunii, iar brațele voastre musculoase vor face fundul inamicilor să tremure.

Siege de Firemoth

Insula fortăreață Firemoth este stăpânită de ceva ani buni de către o trupă de undeads și poate că este timpul să rezolvați situația, de altfel atât de rușinoasă.

Myth and Murder

Ceea ce s-a dovedit inițial fi doar o anchetă, ulterior a devenit ceva cu mult mai sinistru. Data viitoare când mai treceți prin Sadrith-Mora, căutați casa lui Oath Nelkar. Se pare că este nevoie de ajutorul vostru. Pe cai... sau mă rog, gândaci.

Love MOD

Dacă sunteți niște iubăreți din fire și Morrowind nu vă satisface această poftă, atunci rezolvarea vine de la acest mod. Veți găsi într-un bar din Suran fete de diferite rase, pentru toate gusturile și nevoile oricărui aventurier ce se respectă. Asta dacă nu sunteți prea pretențioși, evident.

Legendary Objects

9 obiecte legendare au fost răspândite de-alungul timpului pe cuprinsul Tamirel-ului. Din întâmplare, ați intrat în posesia unei scrisori care vă spune unde sunt amplasate toate aceste obiecte. De aici încolo stau și mă întreb dacă sunteți în stare să recuperați toate aceste relicve.

Dreadful Caverns

După cum îi spune și titlul, o nouă cavernă s-a deschis publicului amator de senzații tari. Aceasta este situată pe o peninsulă în apropierea locuinței lui Foryn Gilnith din Seyda Neen. Nu uitați să faceți rost și de vreo torță.

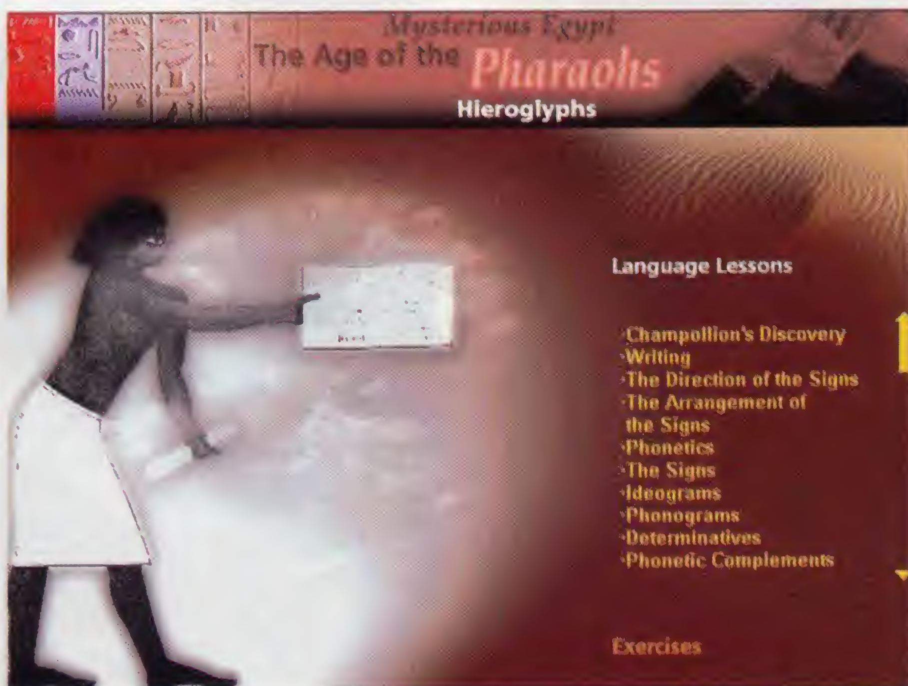


The Mystery of the Egyptians

Descoperiți secretele Egiptului Antic

Îmi tot vine în minte un topic de pe forumul LEVEL care se numește "Modalități de a agăța o fată". Iată una: cunoștințe despre Egiptul Antic. Un om care este interesat de această fascinantă secțiune a istoriei și care își întreține interesul prin numeroase cunoștințe este și el, ca și Egiptul Antic, fascinant pentru o fată ca mine. Pentru dobândirea acestor cunoștințe vă vine în sprijin acest CD care oferă informații despre – vă vine să credeți? – Egiptul Antic. Acestea sunt structurate pe trei capitole principale: Hieroglifele (Hieroglyphs), Marile Mistere (The Great Mysteries) și Viața în Egiptul Antic (Life in Ancient Egypt), secondate de încă două: Egiptologie (Egyptology) și Cronologie (Chronology). Acestea sunt prezentate într-o manieră simplă și plăcută și sunt completate de un fundal sonor destul de potrivit care, din păcate, devine agasant după o anumită perioadă de "plimbat" prin secțiunile prezente pe CD. Dar nu-i nimic, există și un buton de volum care va aduce la tăcere melodiile respective.

Informațiile de care veți dispune cuprind perioada 6000 îH și până în prezent, acest prezent fiind de fapt anul 2001, când a fost lansat pe piață CD-ul.



Este bine de știut că la crearea acestei enciclopedii a contribuit, alături de o echipă destul de mare de cercetători, și Corel, responsabilă în acest caz de imagini. Deci vă puteți aștepta – și pe bună dreptate – la o ilustrare a Egiptului Antic cel puțin frumoasă. Revenind la informații, acestea sunt într-o oarecare măsură interactive. De exemplu, dacă accesați o anumită secțiune, veți fi introduși la un moment dat într-o cameră 3D de unde veți putea alege să vi se povestească despre una dintre cele câteva subsecțiuni. Interesantă mi s-a părut posibilitatea de a vizita virtual anumite locuri din Egipt, printre care se numără și mormântul lui Tutankamon, precum și un mic tutorial de egipteană, în care veți învăța semnificația hieroglifelor. Desigur, pe baza acestei mici colecții de lecții nu veți fi în stare să traduceți un text prezent pe vreun monument rămas mărturie a vremurilor Egiptului Antic, dar veți ști suficient cât să impresionați, de exemplu, o fată. La dispoziție vă mai stau câteva "unelte", printre care se numără un glosar de termeni și un index al conținutului prezent pe CD, care încorporează și o funcție de căutare. Indiferent de informația de care sunteți interesați, veți dispune de imagini relevante, de explicații care cel puțin mie mi s-au părut suficiente și clare și, în cele mai dese cazuri, și de o expunere a acestora pe cale verbală (adică veți beneficia și de un povestitor gen "Discovery"). Producătorii acestei enciclopedii au avut intenția de a însuma informațiile esențiale despre Egiptul Antic, care să formeze o bază de cunoștințe în domeniu, și nu de a provoca un cunoscător; așadar, dacă vă pasionează egiptologia de mic copil, acest CD probabil că nu vă va completa cunoștințele vaste. Dar pentru un om normal, care dorește să mai afle un lucru, două despre un faraon sau despre bijuteriile purtate de egiptence, enciclopedia este tocmai bună. În concluzie, dacă plănuiți să folosiți metoda propusă de mine de "a agăța" o fată, decât să dați fuga la o bibliotecă și să achiziționați diverse cărți care tratează subiectul de față, mai bine achiziționați acest CD, care este tocmai bun pentru a vă pune la punct într-ale Egiptului Antic.

■ **Lara**

Distribuitor	GSP
Ofertant	Monosit Conimpex Tel. 021-330.23.75



Batman: Vengeance

Șoarecele cu aripi strikes back încă o dată 2

După ce șeriful stelar a descălecat de pe călutul său metalic cu irizații ușor ruginii, Femeia-Minune a lansat un contraatac specific celor din cătunul Xiao 2 – cu capul înainte și cu ochii închiși. Omul-păianjen urlă către ai săi: "Cu urlet înainteeee, acuuuu'...". Un puternic "Forța ai noștri!" răsună prin hangarul părăsit de mult și inhabitat numai de către puternicele rozătoare, predecesoarele Omului-Liliac. Cei adunați acolo pentru a-și da cu părerea asupra rezultatului final al confruntării se strâng mai aproape unul de altul, câțiva dintre ei chiar scăpând pungile de semințe pe jos. Urgia monștrilor din prag era haotică. Nimic nu se poate interpune între cei ce nu se pot apăra și cei ce nu se vor apăra. Totul miroase a sânge, fecale și kebab – sau poate doar sânge și kebab? – de îți mută nasul. Șuinnggg!!! Un cap se desprinde de pe osatura fină a Femeii-Ciclop. Nimeni nu se miră. Băiatul-Ștrengar plânge într-un colț, Omul-Cositor a murit, iar mai încolo, Plomba Fanatică vorbește cu o șosetă. Nimănui nu-i pasă, totul este doar o iluzie care în mod normal nu ar fi normală și totuși este. Prima repriză a luat sfârșit și echipele se îndreaptă spre casele lor. Nimeni nu mai are chef și de a doua repriză. Meciul este declarat remiză de către arbitrul întâlnirii, Puloverin, și este reprogramat peste ceva timp.



Peste mări și țări

... este Batman și Ubi Soft. Și după un parteneriat încununat de succes pe Spectrum (și nu numai), s-au hotărât că ar da lovitura și pe PlayStation 2. Așa că au repornit o saga ce repovestește aventurile pline de "siuspans" și de "machoness" masculin plin de testosteron. Pornind de la benzile desenate ale anilor '60, Batman: Vengeance continuă pe aceeași temă a eroului bine intenționat și fără pretenții materiale (atât îi mai trebuia, la cât e de bogat Wayne ăsta...).

Batman pornește în căutarea dreptății cu un aliat de nădejde de partea lui. Nu este Robin, după cum probabil vă așteptați, ci Batgirl, cu toate că aceasta, fetița chiropterică, nu prea face mare lucru, ci mai mult stă la calculator și te trimite să îi aduci o grămadă de informații necesare. Este o prezență încântătoare, deoarece mai ai cu cine schimba și tu o vorbă în timpul tău liber și cu cine să mai ieși la o bere, de la care poți pleca dacă se ivește o treabă urgentă legată de o spargere la o bancă, fără ca a doua zi să trebuiască să te încurci în explicații inutile, că pe unde ai fost, că cu cine, că de ce, așa cum mulți dintre noi trebuie să facă zi de zi și noapte de noapte cu consoartele lor ce nu știu ce fel de supraeroi plini de mărinimie și puteri mai mult sau mai puțin supranaturale sunt.

De-a lungul a patru episoade, trebuie să faci față trupelor a patru dintre cele mai puternice și mai pline de ură personaje negative din întreaga literatură de specialitate. Aceștia sunt Joker, Mr. Freeze, Poison Ivy și Harley Quinn. Aceștia pun la cale o grămadă de măgării cărora tu, ca un mare iubitor al păcii, trebuie să le pui capăt fără ca nimeni să fie rănit. Poate cu excepția ta...

Folosindu-te de o multitudine de ustensile ultracunoscute din desenele animate sau din benzile desenate, vei lupta contra plantelor înfometate ce lucrează pentru Poison Ivy, te vei giumbușluca împotriva mimilor nebuni pe care Jokerul i-a trimis împotriva ta, vei scutura bine niște domnișoare foarte drăguțe, dar care sunt foarte reci cu tine și cu toată lumea din cauza tratamentului la care le-a supus Mr. Freeze și, nu

în ultimul rând, te vei giumbușluca din nou împotriva mimilor malefici ce, de data aceasta, sunt sub controlul lui Harley Quinn.

Batman poartă în chimir instrumente ce te vor ajuta împotriva acestor animăluțe inofensive. Pentru început, batarang-ul sau ceva ca un liliac din metal ce reacționează bine la atingerea cărnii fierbinți, este probabil cea mai folosită ustensilă pe tot parcursul jocului. Cu el vei putea dezarma inamicii înarmați cu arme de foc, ce te cam capsează până ajungi tu lângă ei. O varietate a batarang-ului este electric batarang, care face mai mult damage asupra celor vizați. Și nu doar atât: te prezinți la apel și cu electric stunners, batgraple, batscope și batcommunicator. Toate acestea vorbesc de la sine și nu cred că mai au nevoie de prezentare. Să nu uităm de cătușe, foarte practice, căci inamicii nu vor nicicum să stea jos după ce i-ai bătut de le-au mers fulgii. Mai pot fi folosite și ca un mod de a evita lupta, furișându-te în spatele adversarilor, neutralizându-i în doi timpi și trei mișcări și apoi imobilizându-i cu cătușe. Toate acestea se fac dintr-o singură mișcare, dacă e executată cum trebuie, bineînțeles.

Bine de știut

Jocul mi-a creat o impresie foarte bună. Nici nu mă așteptam la un asemenea feeling monstru. Cu toate că, în genere, este ușor, jocul mai creează și momente de frustrare. Sunt vreo două locuri în care și eu, și Mike ne-am dat cu capul de pereți (măcar am zugrăvit...), deoarece nu găseam nicicum o ieșire. Dar totul e bine când se termină cu bine. Una peste alta, jocul este bine realizat, grafica este plăcută ochiului, iar povestea, deși destul de copilărească, este totuși interesantă. Batman: Vengeance merită jucat, că seamănă cu Batman de pe italieni.

■ **Koniec**

Titlu	Batman: Vengeance
Producător	Ubi Soft/ Warner Bros/DC
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România tel. 021-231.67.69
Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	



Câștigătorii lunii septembrie



La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Battlefield 1942 a fost câștigat de către Breaz Mihai din Timișoara.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Earth2150 a fost câștigat de către Carp Alexandru din Galați.

La concursul LEVEL împreună cu Monosit Conimpex, jocul Gianluca Vialli's European Manager a fost câștigat de către Ancuța Iulian din Fălticeni.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Ciui Ionel-Sorin din Coldău a câștigat un Top Gun Fox 2 Pro Shock Joystick..

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție 0268-415158 sau 0268-418728.



Pikmin



Ferea, apar vegetalele!

Nu știu dacă știți – iar dacă nu știți nu-i nici un bai, căci am să vă spun eu acum – dar redacția Level are o nouă achiziție începând cu această lună. Deja parcă vă aud: "Ce, un alt redactor sau , poate, o altă gameriță?", "S-au gândit și ei să renunțe la fandoselile cu pisici și să-și facă rost de-un câine?", "Au reușit în sfârșit să convingă o <Fată a Zilei> să rămână lângă ei și după ședințele foto?". Ei bine, nu! Nici una din cele de mai sus! (scrâșnet puternic de dinți din partea noastră). Redacția Level are acum la dispoziție o consolă Nintendo GameCube. Ce înseamnă acest lucru? Că de acum încolo vă vom putea prezenta și alte jocuri, construite pentru altceva, nu numai pentru bătrânul nostru PC.

Primul joc pe care l-am încercat pe "minunăție" a fost Pikmin. Nu știu câți dintre voi au auzit de el, dar dacă ar fi să încep prezentarea lui, ar trebui să vă spun, în primul și în primul rând, despre creatorul lui – Shigeru Miyamoto. Dumnealui este cel care se află în spatele unor nume precum Mario, Zelda, Donkey Kong și multe altele.

Din grădina lui...

Miyamoto, ca orice japonez care se respectă, are o grădină foarte frumoasă, proprietate personală, în "orășelul" Kyoto. Meditând el odată la umbra bonsailor și ascultând adânc cum crește iarba, are ocazia să observe un eveniment foarte ciudat. Captain Olimar, un spaceman cu capul în borcan, se prăbușește în "imensa" lui grădină. Spațialul nostru are nava făcută vraiște, dar are și câteva calități nemaivăzute. În primul rând, Miyamoto poate să-i controleze acțiunile, la fel cum va putea face și oricare dintre voi care se va hotărî să joace Pikmin. Prin intermediul lui Olimar, descoperim o lume care nici nu știam că există. Planeta pe care acesta a fost obligat să aterizeze (numai eu și voi, cititorii revistei, știm că această planetă ciudată este de fapt grădina lui Miyamoto) este populată de niște ființe foarte ciudate, pe care îi numește pikmini. Aceștia sunt un fel de forme de viață vegetală, care se pot mișca destul de rapid prin jurul căpitanului și a căror putere constă în număr. Ei sunt de 3 culori diferite: roșu, galben și albastru, fiecare cu calități deosebite. Cei roșii pot trece prin foc, albaștrii supraviețuiesc prin apă, în timp ce galbenii sar mult mai sus și folosesc un fel de pietre pline de energie pentru a arunca obstacolele în aer. Prin intermediul acestora Olimar va încerca să adune toate piesele navei sale care au fost împrăștiate pe întreaga planetă.

Micii pikmini sunt ușor de controlat. Aceștia aleargă în jurul căpitanului și sunt gata să execute toate ordinele pe care acesta le dă. Cu ajutorul lor vom putea explora împrejurimile locului în care nava aterizează și vom găsi și căra piesele lipsă. Există un termen limită pentru refacerea navei și întoarcerea căpitanului spre planeta de baștină. Termenul limită este dat de rezistența costumului spațialului la mediul înconjurător.

Pikminii sunt făcuți din cepe, care au, de asemenea, cele trei culori. Noaptea (timpul este măsurat printr-un cerc care se desfășoară în partea de sus a ecranului), toți pikminii trebuie așezați frumos în cepe, deoarece, dacă rămân pe dinafară, dușmanii au grijă să-i pape.

Libertatea

După ce veți petrece ore bune de distracție în grădina lui Miyamoto, veți constata că pikminii sunt niște personaje chiar simpatice. Grafica pe GameCube este foarte bună. Mișcările personajelor, zgomotele, animațiile și peisajul au tocmai ceea ce trebuie pentru a fi un joc bine făcut, cu o atmosferă distractivă, mai ales datorită râsetelor pe care le stârnesc micile vegetale. În concluzie, este un joc pe care vi-l recomand pentru o mică pauză de recreere.

■ **Sebah**

Titlu	Pikmin
Producător	Nintendo
Ofertant	Skin Media tel. 021-231.50.97
Consolă GameCube oferită de Skin Media	









Tombola LEVEL şi best distribution



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul **Need for Speed: Hot Pursuit.**

Câte clase de personaje sunt disponibile în Battlefield 1942?

1 a) 3 b) 5 c) 4

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

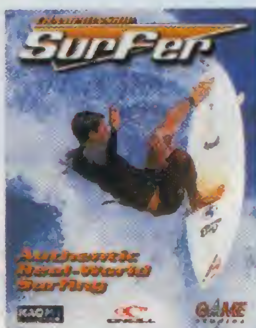
Tombola LEVEL şi best distribution

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

11/02 1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi Ubi Soft



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul **Championship Surfer.**

1 Câte părți are cursul "Psihologia competiției" disponibil în jocul Chessmaster 9000?

a) 6 b) 10 c) 8

Răspunsul se găseşte în articolul Chessmaster 9000 din acest număr.

Tombola LEVEL şi Ubi Soft

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1

11/2002

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi THRUSTMASTER



Sperăm să vă placă noul premiu pe care îl oferim împreună cu Thrustmaster:

Ferrari 360 Modena Racing Wheel

1 Care este noul format sonor suportat de placa de sunet Hercules Fortissimo III 7.1?

a) Dolby Digital b) Stereo c) Dolby Digital EX

Găsiți răspunsul în paginile revistei.

Tombola LEVEL şi THRUSTMASTER

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

11/02 1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			



NBA Courtside 2002

Cu nervii întinşi la maxim

Iată că am primit şi un GameCube cu care să ne delectăm. Odată cu el am primit şi două jocuri. Un pikmin şi un baschet. Minunat, m-am gândit. O să avem cu ce să ne umplem timpul între două load-uri de la cine ştie ce joc sau la un restart al calculatorului. Mare greşeală! Nici nu puteam subestima mai mult aceste două jocuri şi, în special, NBA Courtside 2002, cel despre care urmează să vă povestesc.

După ce am instalat tot ce trebuie la el, i-am dat drumul. Totul arată bine, meniuri uşurel de înţeles, totul făcut cu profesionalism. Mitza, încrezător ca de obicei în steaua lui, se aşază pe biroul meu şi îşi declamă drepturile asupra titlului de MVP. Mai rezervat, eu îl atrag într-o partidă unul la unul. După cinci minute de jucat, de transpirat, de înjurat şi mai ales de minunat, am realizat că trebuie să plecăm acasă. Au trecut 5 ore de când jucăm. Debusolaţi de această curbură a timpului în care ne-am aflat pentru un timp nedefinit, pe drumul spre casă ne hotărâm ca a doua zi să-i acordăm o perioadă mai îndelungată în vederea cercetării acestei anomalii atemporale.

Şi aşa am luat-o a doua zi de la început. Imediat a fost prins şi Sebah în laţ. Şi uite aşa ne pierdem o jumătate sau chiar mai bine din zi cu acest joc mirific. După ce jocul a început să prezinte acel factor aleatoriu numit ratare într-un mod mult prea nesimţit, Mitza a spus că el ţine mult prea mult la sănătatea sa mintală pentru a mai continua această luptă cu morile de vânt. Într-un fel avea dreptate. La un moment dat, în timpul jocului intervin aceste ratări. Până la un moment dat, totul merge strună. Aruncările de la trei puncte sunt toate pe "tzavă", slamurile merg aţă, ce mai... totul este perfect. Dar după un timp începi să ratezi de sub coş, din coş, de la trei puncte, dunk-urile sunt ceva ce odată îţi plăceau, iar orice aruncare parcă este făcută în scârbă. Ceea ce vreau să spun este că dacă consolei i s-a pus pata, apoi nu mai poţi scăpa de mânia ei. Lucrul curios este că pata i s-a pus chiar pe Mitza. O coincidenţă...

D-alde feeling

Jocul este de o spectaculozitate fără egal. Dunk-urile sunt făcute cu clasă, fiecare jucător ţine seama de caracteristicile sale specifice, scala la care aceştia sunt realizaţi este una reală, iar dacă îi ştiţi din campionatul NBA, vă descurcaţi fără nici o problemă.

Poate cele mai spectaculoase momente ale jocului sunt capacele pe care le aplici adversarilor. Întrec orice aţi văzut până acum. Cu toate că sunt un pic exagerate, acestea fac tot farmecul jocului. Modul în care jucătorul aflat la blocaj se aruncă spre cel ce trebuie să dea un dunk sau doar aruncă la coş de la distanţă este fenomenal realizat. Jos pălăria!

Modul Arcade este de departe cel ce trebuie jucat pentru un feeling maxim. Panoul se află la o înălţime mai mică şi în consecinţă toate figurile şi fentele sunt mult mai spectaculoase. Normal că în acest mod, după cum îi spune şi numele – Arcade – jocul îşi pierde din realism şi nici nu capătă acele efecte cu care suntem obişnuiţi din alte jocuri. Nu vom vedea nicăieri un coş în flăcări sau o minge care îşi schimbă culoarea, forma sau dimensiunile. Totul este realizat cu bun simţ.

Îmi pare rău că nu am mai mult spaţiu la dispoziţie ca să vă povestesc despre feţele perfect realizate, despre tatuajele prezente pretutindeni, despre comentariile pline de umor şi despre ovaţiile mulţimii în delir. Totul te face să te crezi la un meci din play-offs acolo, la NBA acasă. Cam atât.

Koniec

Titlu	NBA Courtside 2002
Producător	Nintendo
Ofertant	Skin Media tel. 021-231.50.97

Consolă GameCube oferită de Skin Media





HarD WarE

Hercules 3D Prophet 9700 PRO

Paleta coloristică a plăcilor video produse de Hercules a mai căpătat o nuanță. Numărul de pe etichetă a mai crescut și el cu 700 de puncte și, în plus, mai are și un PRO în coadă, că așa se poartă acum. La o primă aruncare a privirii, diferențele dintre aceasta și deja celebra placă ATI Radeon 9700 constau doar în nuanța de culoare cu care este vopsit sticlo-textolitul în cauză. Bineînțeles, aici putem să încadrăm și memoriile Samsung ca în final să adăugăm super cooler-ul ce poartă maiestuosul logo Hercules. Alături de cei 128 de MB RAM ai săi, placa video în cauză ocupă fără nici cel mai mic dubiu un loc pe podiumul acceleratoarelor grafice existente în acest moment. Pentru a mai justifica oarecum prețul destul de ridicat al plăcii, în cutia "răpitoare", alături de CD-ul cu drivere, un altul cu manuale și multe alte aplicații se găsește și un joc care și-a făcut deja un nume, chiar și la noi: Morrowind. Acesta se găsește în



varianta Full Version, poate cu puține ajustări pe ici colo, special concepute pentru această placă grafică. Oricât aș iubi eu card-urile echipate cu motorașe nVIDIA, trebuie să recunosc că Hercules 3D Prophet 9700 PRO a dat noi repere în această mare de plăci și chipset-uri de accelerare video.

Producător	Hercules
Ofertant	UbiSoft România Tel: 021-231.67.69
Preț	389 USD (fără TVA)

flash flash flas

CD-uri de 1.4 GB

Într-un viitor nu prea îndepărtat, vom avea la dispoziție o nou mediu de stocare. Este vorba de modificarea actualelor CD-uri de 700 MB la o nouă valoare de 1.4 GB. Această dublare a cantității de stocare se datorează în mod



direct noii tehnologii prezentate de Sanyo, pe al său nume HD-BURN. Noua unitate Sanyo SuperCombi Drive CRD-DV2 va dipune de noi caracteristici tehnice absolut excepționale. Astfel, unitatea va permite citirea acestor CD-uri la o viteză de 80X, iar scrierea lor se va realiza la 36X. Astfel de unități ce vor include această nouă tehnologie HD-BURN au fost anunțate și de alți mari producători de unități optice ca Lite-ON, BTC și BENQ. Din păcate, actualele unități CD-ROM nu vor putea să recunoască aceste noi medii, în schimb unitățile DVD, printr-un simplu proces de update al firmware-ului, vor fi în stare să le citească fără probleme.

AGP 8X și la nVIDIA

Această valoare magică în lumea AGP este luată în brațe și de noile chipset-uri NV18 și NV28, pentru care nVIDIA s-a pregătit foarte intens să le scoată pe piață. De fapt, aceste noi chipset-uri sunt o îmbunătățire a vechilor NV17, respectiv NV25. Conform afirmațiilor oficialilor nVIDIA, noua gamă de plăci grafice ce vor include aceste noi bijuterii vor purta



Thrustmaster Walther PPK



Numele de James Bond vă spune ceva? Cred că foarte mulți dintre voi ați auzit cel puțin de celebrele serii 007, cu frumoasele (hmm... deodată s-a făcut prea cald prin zonă) actrițe care îl ajutau pe acesta în diverse misiuni, cu toate efectele speciale care mai să spargă ecranul televizorului... Totuși, nimic și nimeni, în special Pierce Brosnan, nu ar fi scăpat teafăr fără o armă de "putere", ca un... Walther PPK. Eh, frumos, însă noi trebuie doar să ne mulțumim cu cele din plastic. O astfel de copie fidelă a fost realizată de Thrustmaster. Ea se adresează în mod deosebit posesorilor de console PlayStation 2. Walther PPK are în dotare nu mai puțin de 6 butoane de acțiune, inclusiv trăgaciul, ele fiind completate și de un D-pad direcțional pe cele 8 axe, plus o serie de alte switch-uri pentru setări ca modul de tragere (de ex: Normal, Auto-Reload, Auto-Fire + Reaload), tipul armei sau al nivelului force feedback-ului. Opțional, se oferă și un conector pentru "legarea" unui socket pentru pedale.

Echipat cu un asemenea "gun" la brâu, nici un dușman nu îți va mai sta în față. Poți fi în pielea lui James Bond fără să vrei.

Producător	Thrustmaster
Ofertant	Ubi Soft România Tel: 021-231.67.69
Preț	24 USD (fără TVA)

Toshiba SD-R 1202 Combo



Toshiba SD-R 1202 Combo reprezintă unitatea ideală. Ce se înțelege prin asta? Adică all-in-one. Unitatea aceasta rezolvă orice problemă legată de CD-uri și DVD-uri. În primul rând, Toshiba SD-R Combo este unitate DVD-ROM. Viteza de citire măsurată în icși este de 12. Asta ar însemna cam 16.000 de kB/s. La capitolul CD-uri situația e puțin altfel. Unitatea este capabilă să învârtă și să citească un CD la o rată de maxim 40X, aproximativ 6.000 kB/s. Cât despre scrierea CD-R-urilor, se poate aplica o viteză de scriere la maxim 16X, iar în cazul CD-RW-urilor rata maximă de rescriere este de 10X. Valori mai mult decât acceptabile! Atât optica excepțională, cât și corecția de erori fac din această unitate o alegere excelentă pentru aceia dintre voi care nu doresc doar o unitate montată în propriul computer. Timpul mediu de acces atât la CD-ROM, cât și la DVD-ROM este de 90 ms. Pentru buffer, aceasta dispune de nu mai puțin de 2 MB de memorie.

Toshiba SD-R 1202 Combo în varianta retail are un portofoliu excelent. Începând de la banalul cablu IDE, continuând cu nelipsitul cablu audio plus câteva șurubele, meniul se termină cu un marker pentru etichetarea CD-urilor și chiar și cu o clemă de prins cablurile. Alături de acestea, mai sunt de găsit și câte un "blank" R și RW. Pentru ardere se folosește un soft propriu Toshiba Instant CD-DVD. Dacă mai caut bine prin cutie, mai descopăr încă un CD plin cu manuale și ceva drivere, alături de celebrul deja CD cu WinDVD4, evident în versiunea full și key valid.

Producător	Toshiba
Ofertant	Flamingo Computers Tel: 021-222.50.41
Preț	119 USD (fără TVA)

flash flash flas

un nume sub forma "GeForce 4 4200 8X", iar prețurile acestora nu vor fi mult mai mari față de actualele plăci GeForce 4.

Apare XP 2700+ și 2800+

AMD a anunțat că în cursul acestei luni alte două noi modele de procesoare din clasa Athlon XP se vor găsi pe piață. În legătură cu acest eveniment se spune că AMD dorește să țină pasul cu cei de la Intel, prin lansarea noilor procesoare la 2700+ și 2800+. Ambele microprocesoare vor avea la dispoziție un Front Bus de 333 MHz, fapt ce le va da un salt de 25% performanță. Producători ca VIA și nVIDIA au sărit deja cu bocceluța la interval, legându-se la cap cu amănunte de genul AGP 8X, nForce 2 sau Apollo KT 400. Printre producătorii cu care AMD a semnat deja contracte pentru a include în sistemele lor noile procesoare se numără ABS, Alienware, MicroPC și mulți alții.



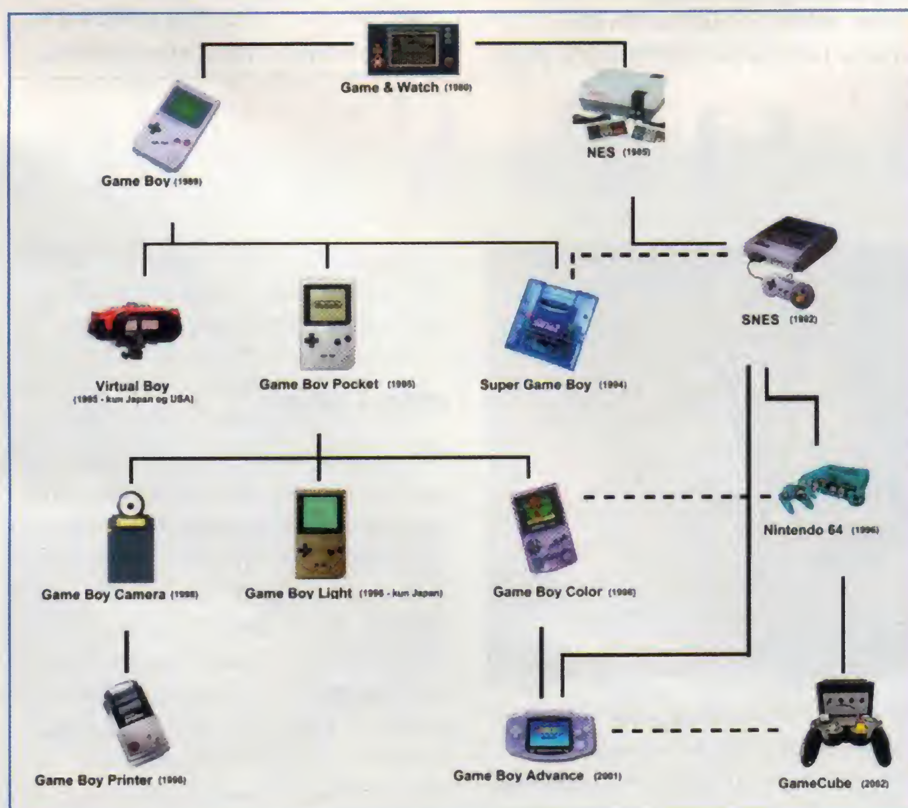
DDR > SDR

La ora scrierii acestui articol, un raport oficial publicat de DRAMeXchange afirmă că, pentru prima dată în istorie, producția de memorii DDRAM a depășit doar cu câteva procente producția clasicelor SDRAM. Creșterea astfel obținută este confirmată și de vânzările mult mai mari de astfel de module. Deși pe plan general producția respectivelor memorii a crescut cu doar 1% față de luna precedentă, valoarea obținută a fost de 11%. WOW!



Nintendo GameCube

Nu a durat mult și prin redacția noastră și-a făcut apariția nimeni alta decât ultima născocire în domeniul consolelor a celor de la Nintendo. Odată cu aceasta, periplul nostru prin minunata lume a consolelor video se apropie de final pe acest an. Dar asta este o altă poveste. "Cub-ul", atât la propiu cât și la figurat, este o versiune mult îmbunătățită a celebrului Game Boy Advance, produs de aceeași companie japoneză. Spre deosebire de "lucrările" competiției, această consolă dispune de un design deosebit de compact și pătrățos. Pe partea superioară se găsesc doar 3 butoane, cu rol de Power, Reset și Eject. Unitatea optică este și ea prezentă tot la nivelul acestei suprafețe, însă discurile ce pot fi introduse nu trebuie să depășească dimensiunea unui minidisc normal (adică un disc cu un diametru de 3 inch ¬ 8 cm). Deși este vorba de un disc atât de "mic", capacitatea de stocare a acestuia poate atinge valoarea de 1,5 GB de informație.



Bineînțeles, acest aspect este foarte avantajos pentru utilizatori datorită faptului că pe o suprafață atât de mică se poate stoca o cantitate foarte mare de informație... și ca să fie meniul complet, e mult mai ușor să faci schimb de jocuri cu colegii de clasă. CD-ul poate fi transportat într-un buzunar de la cămașă, fără ca părinții să își dea seama că tu mergi la școală și cu un alt gând decât acela de a mai învăța o teoremă sau nu-știu-ce comentariu plictisitor al unei opere literare.

Revenind la consolă, pe partea frontală ies maiestuos în evidență cei 4 conectori pentru cele 4 controller-e suportate de GameCube, plus alte două fante în care se pot monta card-uri de memorie, bineînțeles de diverse valori, măsurate în megabytes. Dacă e să-l întoarcem pe "dos", aici vom descoperi o minunată lume de porturi de expansiune și adaptoare de rețea pentru diferite modele de modem-uri. Cred că este de prisos să vă mai amintesc la ce va folosi acel modem care, evident, se achiziționează separat (vorba fie între noi, și memory card-urile se achiziționează separat, însă psss, nu spuneți nimănui). Nu v-ați dat seama? Vorbiți serios? OK, hai că vă zic. Pentru a vă juca online cu alți așa-ziși "cubiști" din întreaga lume. Gata, atât. Nu mă mai întrebați și de ce provider aveți nevoie sau la ce număr să sunați că nu vă mai zic; și așa v-am destăinuit prea multe despre acest domeniu.

Ce ziceți de o paranteză? Poftim, (). Acum, serios, Nintendo Gamecube este

prima consolă ce are în componență și un mâner. Spre bucuria noastră, acesta nu se vinde separat, ci este "lipit" de pătrățoiul în cauză și nu necesită eforturi supraomenești pentru a-l folosi. La începuturi, adică prin anii 1999, când această consolă era încă în faza de proiect, ea a fost botezată cu numele de cod Doplhin, ca mai târziu, prin anul 2000, când acest proiect se apropia de final, producătorii să îi schimbe numele în GameCube. Tot "pe hârtie" era prevăzut inițial ca Nintendo să colaboreze cu cei de la NEC pentru a dezvolta și include chip-set-urile pe 64 de biți ale acesteia din urmă, însă datorită campaniei de marketing a celor de la Nintendo, partenerul ales în cele din urmă a fost IBM. La vremea respectivă, soluțiile oferite de IBM erau mult mai avantajoase din punctul de vedere al calității față de cele deja existente în chipset-urile Pentium, de exemplu. Dintre acestea, cele mai plauzibile motive pentru alegere au fost consumul mult mai redus de energie și puterea de calcul mult mai ridicată, deși chipset-urile rulau la aceeași frecvență de ceas.

Bucătăria internă

Puterea de calcul a GameCube-ului este, după cum probabil v-ați dat seama, dată de un procesor IBM Power PC ce rulează la o frecvență de 485 MHz. Ehe, voi o să ziceți acum că e destul de slăbuț, însă lucrurile nu stau chiar așa. Tehnologia de care dispune acest procesor este identică cu cea care se găsește într-un computer Apple G3. Asta înseamnă că puterea de calcul a acestuia este echivalentă cu a unui computer PC dotat cu procesor Intel Pentium III la 700 MHz. Interfața grafică este oferită de un GPU (graphics processing unit) dezvoltat în primă fază de ArtX și implementat de NEC, însă, din cauza unor probleme "interne", ArtX a fost cumpărată de ATI. De aceea, tot ceea ce ține de imaginea grafică la GameCube poartă acum semnătura ATI. GPU-ul astfel rezultat are o frecvență a ceasului setată la valoarea de 162 MHz care, împreună cu cei 24 MB de memorie cutting-edge 1T-SDRAM, contribuie la realizarea a peste 20 de milioane de poligoane pe secundă sau a diverse funcții ca de exemplu decompresia imaginii în timp real, multi-texturing mapping, billinear filtering... etc.

Sunetul. Ce-o mai fi și cu ăsta? Ei bine, și aici situația e puțin schimbată. Cum? Vă este dor de speaker-ul care urlă în disperare din carcasa unui computer PC? Ei bine, mie nu. Din acest motiv GameCube a inclus un procesor de sunet special pe 16 biți DSP. Cu ce oare se mănâncă asta? În nici un caz cu lingura. Asta se "servește" cu un sunet pe 64 de canale simultane, cu un sample de 48 KHz.

În mare, cam așa ar sta situația la capitolul specificațiilor tehnice. Bineînțeles, am încercat să nu vă obosesc prea tare ochii dându-vă o sută și o mie de valori referitoare la diferite caracteristici. Nu știu, pe mine cel puțin chestiile astea m-au cam obosit și, în fond și la urma urmei, e o consolă de jucat.... numai pentru jucat. Nu tu filme pe DVD, nu tu telecomandă, nu tu nimic. Bine, dacă vreți, așa, ca un moft, se pot aduce anumite modificări consolei, însă în varianta standard nu vorbim decât despre jocuri, jocuri și iar jocuri. Atât. Hehe, ne-am juca noi, dar cu ce? Ei bine, cu controller-ele special concepute pentru această consolă. În primul rând, am observat un nou design al controller-ului. Cei care au avut sau încă sunt în posesia unei console Super Nintendo 16 (aici mă număr și eu), de exemplu, vor avea alt feeling în momentul în care vor porni să descopere noi lumi cu deja celebrii Mario și Luigi, de succesul cărora Nintendo este legată în mod absolut. Deh, banu' ca banu', dar nopțile pierdute împreună cu personajul preferat nu se uită. Banii vin și pleacă, însă amintirile rămân, cel puțin în cazul meu.

Revenind la controller-ul standard, acesta oferă spre utilizare un număr de 10 butoane cu diverse funcții și moduri de utilizare. De exemplu, 2 dintre ele pot funcționa și ca ministick-uri, foarte utile în cazul unor jocuri ce au ca obiect simularea diverselor mașinării (avioane, autovehicule, rachete și ce-o mai fi). Butoanele sunt foarte bine plasate, ele fiind de diferite forme și culori, astfel încât accesul și manevrabilitatea să fie cât mai ușoare și fără prea multe eforturi din partea musculaturii mâinilor cetățeanului. În acest moment, consola Nintendo GameCube se găsește pe piață în două culori: negru și o nuanță foarte simpatică de albastru.

De aici încolo, numai cuburi fericite!

■ **BogdanS**

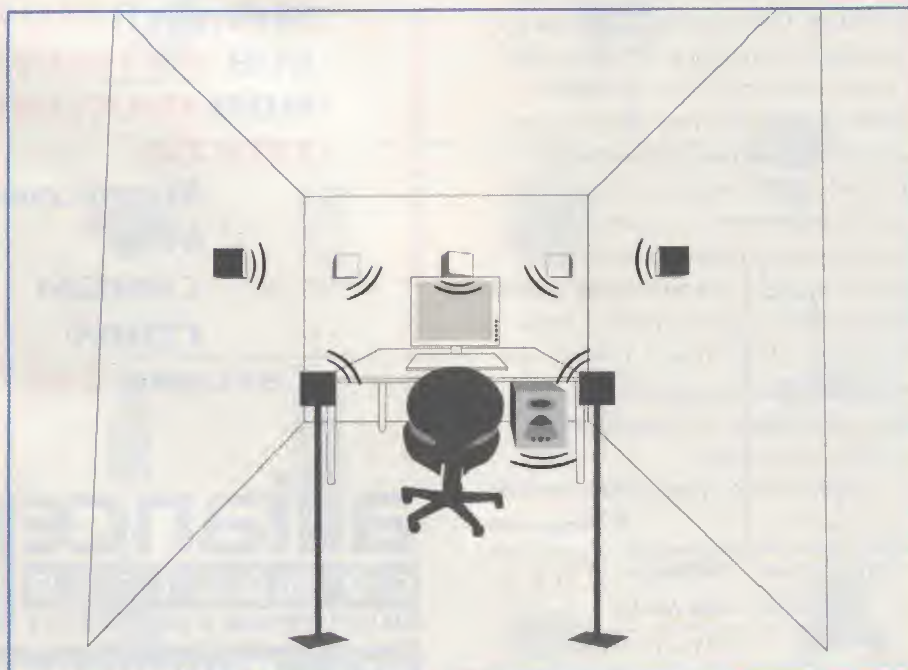
Producător	Nintendo
Ofertant	Skin Media
	021-231.50.97
Preț	225 EURO (fără TVA)



Fortissimo III 7.1

Placa de sunet Fortissimo III 7.1, produsă de Hercules, seamănă foarte mult cu precedenta versiune cu același nume, adică Fortissimo II. De fapt, atât procesorul plăcii (un Cirrus Logic CS4624), cât și codec-urile sunt identice cu cele aflate pe Fortissimo II. O asemenea configurație se recomandă prin calitatea foarte bună a sunetului pentru audiții și prin excelentele aptitudini de poziționare audio 3D și modelare acustică a mediului. De partea cu jocurile este responsabil impresionantul API Sensaura, ce oferă în acest caz pînă la 52 de surse audio tridimensionale accelerate hardware.

Ceea ce aduce nou Fortissimo III 7.1 este evident chiar din numele plăcii – aceasta oferă suport pentru o configurație audio 7.1 la vizionarea filmelor pe DVD a căror coloană sonoră este codificată în noul standard Dolby Digital EX. Pentru a putea face posibilă o asemenea funcție, Fortissimo III 7.1 este dotată și cu conexiunile necesare. Pe bracket-ul metalic al plăcii de sunet se află numai mufe mamă pentru jack mic stereo, în număr de șase. În ordine, este vorba despre: Front Out, Surround Out, Center/LFE – până aici am enumerat conexiunile clasice ale configurației 5.1 – și Headphone/7&8 (cum ar veni, 7&8 sunt ieșirile pentru Back Surround), urmate de intrări, Mic In și Line In. În plus, pe același bracket metalic se află și o ieșire digitală optică S/PDIF. Elegant, totul este la îndemâna utilizatorului, fără a fi nevoie de cabluri suplimentare speciale. În plus, din mixerul software livrat pe CD-ul ce însoțește Fortissimo III 7.1, putem alege dacă ieșirea Headphone/7&8 va fi de tip Line Out și va "hrăni" cu semnal canalul Back Surround, sau va fi amplificată, iar semnalul va fi cel destinat căștilor.


Poziționarea sateliților unui sistem audio 7.1.

O tușă de mare finețe, pe care nu am întâlnit-o până acum, este posibilitatea de a alege, din mixerul software al Fortissimo III 7.1, configurația 2.1 pentru ieșirea audio. Adică, dacă aveți un sistem cu două boxe și un subwoofer, iar subwoofer-ul are o intrare separată, veți putea conecta boxele la ieșirea Front Out, iar subwoofer-ul la partea LFE din conectorul Center/LFE. Este vorba de o facilitate rară în domeniul plăcilor de sunet, iar Hercules merită felicitări în acest sens.

Unde nu merită felicitări este la capitolul Digital In: pe placa de sunet se află conectori pentru clasica intrare analogică de CD Audio și pentru Aux In, dar și o intrare digitală pentru CD Audio. Din păcate, aceasta din urmă nu a funcționat. Nu știu dacă este o problemă software sau una hardware a exemplarului care mi-a fost trimis la test și care nu a fost unul de serie, ci un pre-release, o mostră. Cert este că, oricât m-am străduit, prin intrarea digitală pentru CD Audio nu s-a auzit o boabă de sunet. În cazul în care vă este necesar un conector pentru joystick sau MIDI, acesta se află pe un bracket metalic separat, livrat cu placa, ce se conectează la aceasta printr-un cablu panglică obișnuit.

Pentru "controlul" numărului crescut de canale surround, pe CD-ul cu software livrat alături de Fortissimo III 7.1 se află o ediție aparte a programului pentru playback DVD al firmei Cyberlink. Este vorba despre PowerDVD Pro EX, ce oferă posibilitatea decodării Dolby Digital a coloanelor sonore ale DVD-urilor, dar și a decodării Dolby Digital EX, atât pentru o configurație 6.1, cât și pentru una 7.1! Partea cu adevărat bună este că acest PowerDVD Pro EX este oferit în versiunea full, cheia de înregistrare și numărul serial fiind imprimate pe o hârtiuță aflată în cutia în care este livrată Fortissimo III 7.1.

Chiar dacă este să facem abstracție de partea cu 7.1, Fortissimo III este o placă "la zi", atât în ceea ce privește calitatea sunetului, cât și dotarea pentru jocuri. Dacă mă gândesc la partea cu 7.1, opinia mea este cea a unui om care consideră că într-o cameră de dimensiuni normale sau pe desktop, un sistem 4.1 este arhisuficient pentru playback-ul software al DVD-urilor. Și totuși, filme



Mixerul software al lui Fortissimo III 7.1. Observați diversitatea configurațiilor de sisteme audio disponibile (inclusiv 2.1, cu ieşire separată pentru subwoofer!).

ca Lord Of The Rings: The Two Towers, Star Wars: Episode II - Attack Of The Clones, Harry Potter And The Chamber Of Secrets, precum și Minority Report au sau vor avea coloane sonore în format Dolby Digital EX, ceea ce poate fi un argument serios în favoarea plăcii de sunet Hercules Fortissimo III 7.1.

■ **Marius Ghinea**

Producător	Hercules
Ofertant	Ubi Soft România Tel: 021-231.67.69
On-line	www.hercules.com
Preț	46 USD (fără TVA)

Leadtek WinFast TV 2000 XP Deluxe

La ora actuală, cea mai simplă și mai ieftină metodă de a fi în contact cu ultimele noutăți este Internetul. Totuși, ce fac aceia dintre noi care nu prea au posibilitatea de a naviga în acest ocean al informațiilor? Ei bine, vor recurge la alte metode, poate nu la fel de eficiente, însă suficient de bune. Clasice deja sunt televiziunea și radioul. La vremea apariției lor, fiecare a reprezentat o adevărată revoluție, însă acum lucrurile stau cu totul altfel. Destinate îndeosebi celor ce își petrec foarte mult timp în fața unui computer, respectiv a unui monitor (a unei tastaturi și a unui mouse), TV Tuner-ele câștigă din ce în ce mai mult teren prin carcasele noastre. Fie că vrem să urmărim serialul preferat, să ascultăm frecvența unui anumit post de radio sau să capturăm anumite momente deosebite din existența noastră, TV Tuner-ul ne ușurează viața într-o oarecare măsură. Leadtek WinFast TV 2000 XP Deluxe este un asemenea tuner. Odată "înfipt" în placa de bază, computerul dumneavoastră va avea nevoie și de o antenă pentru recepționarea canalelor TV. La capitolul radio, nu e nevoie să ne agităm prea tare, TV Tuner-ul fiind însoțit și de o antenă specială. Dacă tot am amintit de radio, acesta este capabil să "prindă" orice post de radio, fie că acesta emite pe bandă vestică sau estică, mono sau stereo. La televiziune, situația stă puțin mai câsh. La instalarea softului sunteți întrebați subtil în ce țară se va folosi acest tuner. În momentul în care am bifat opțiunea cu România, căutarea de posturi TV s-a rezumat doar la o anumită frecvență, găsind doar câteva posturi. Restul... !? o fi rămas pe cablu, nu mai încăpeau și ele pe "tavă". Probleme... probleme. Și așa m-am apucat să iau la rând și restul de țări. Singura țară, la alegerea căreia totul a decurs OK (adică a prins toate canalele), a fost Hong Kong. Exceptând acest mic impediment, totul este mulțumitor, începând de la calitatea imaginilor, a sunetelor sau a configurației de butoane a telecomenzii și terminând cu multiple opțiuni ale softului, care îți perminte vizualizarea de imagini în imagini. Adică... poți să urmărești în același timp și plictistoarele talk-show-uri politice și un film DivX cu Bruce Lee. Conectorii pentru intrările video și audio sunt și ei prezenți, undeva prin mățăraia de cabluri care se formează în spatele tuner-ului. În rest, have fun!



Producător	Leadtek
Ofertant	Skin Media Tel: 021-231.50.97
Preț	66 USD (fără TVA)

Get Mobile!!

Samsung M100

Deși nu stă în "viață" mai mult de 40 de ore în mod stand-by, Samsung M100 este și un tip de MP3 player, ce-i drept cu posibilități mai reduse, însă la urma urmei rolul lui este de a facilita comunicarea. Ca și modelul anterior, acest telefon este compatibil cu rețelele de telefonie GSM 900 și 1800. Afișarea informațiilor necesare se face pe un ecran full grafic, la o rezoluție de 128x64 de pixeli. Memoria pusă la dispoziție pentru stocarea de MP3-uri și alte fișiere este de 32 de MB. Modem-ul încorporat poate transfera datele la o viteză maximă de 14.400 bps sau prin intermediul portului infraroșu. Opțiuni precum calendarul, calculatorul, apelarea vocală, ceasul sau jocurile sunt nelipsite. La achiziționarea telefonului veți primi, inclus în preț, și un set de căști dotate pe fir cu un minicontrol al volumului. Greutatea telefonului este de 100 de grame plus alte câteva zeci dacă se încarcă și memorie RAM cu fișiere audio.

Producător Samsung Mobiles



Ericsson R520m

Ericsson R520m se adresează în primul rând oamenilor foarte activi, foarte mobili și care țin un telefon la ureche chiar și atunci când ar trebui să doarmă. Facilitățile oferite sunt dintre cele mai profesionale, întâlnite la telefoanele din această categorie. Începând cu browser-ul WAP 1.2, GPRS, Bluetooth (despre care am mai vorbit în revistă), opțiuni de configurare a mail-urilor prin POP3, apelare vocală, calculator și terminând cu porturi infraroșii, telefonul le oferă pe toate, inclusiv jocuri și o sumedenie de ringtone-uri. Pentru memorarea de apeluri telefonice Ericsson R520m dispune și de un minireportofon cu ajutorul căruia se pot înregistra secunde bune dintr-o convorbire. Exceptând spațiul alocat memorării de numere telefonice de pe SIM, telefonul dispune de o memorie capabilă să memoreze peste 500 de astfel de numere. Dimensiunile aparatului, inclusiv acumulatorul, sunt cuprinse între valorile de 130x50x16 mm și cântărește 105 grame.



Producător Ericsson

Sagem MW X1

Unul dintre cele mai bine cotate puncte ale acestui model de telefon mobil este performanța. Sagem MW X1 funcționează în rețelele de telefonie GSM 900 și GSM 1800. Pentru alimentarea acestuia se găsesc două modele de acumulatoare. Primul dintre ele, pe bază Li-Ion de 800 mAh, menține telefonul până la 150 de ore în stand-by, iar în talk-time aproximativ 300 de minute. Cel de-al doilea, un model Heavy duty de 2.300 mAh, deși menține telefonul în modul stand-by cel puțin 600 de ore, provoacă o creștere de 35 de grame a masei telefonului, peste cele 180 pe care le are în mod normal. Display-ul are o rezoluție de 124x68 pixeli, afișarea mesajelor realizându-se pe 8 linii. Memoria acestuia este capabilă să rețină până la 100 de numere de telefon, plus alte 20 de mesaje SMS. Printre caracteristicile cele mai importante se numără prezența unui port infraroșu, a unui modem de 9.600 bps, sistemul WAP, calculator și un kit de hands-free (din seria "Fără cătușe!") încorporat. Alături de cele 41 de ringtone-uri, Sagem MW X1 include și un set de jocuri dintre cele mai diverse. Pentru "înotătorii" înfocați am o veste bună: Sagem MW X1 este rezistent la șocuri puternice și la adâncimi din cele măsurabile în sistemul metric.



Producător Sagem

■ **BogdanS**

Abonează-te la LEVEL



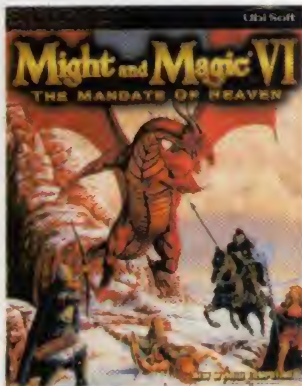
Prin abonamentul pe un an la revista **LEVEL** câştigi premii cu caru'! Automat te-ai făcut c-un antivirus Bitdefender de la Softwin! În plus, dacă eşti băftos, poţi câştiga unul dintre cele 14 premii babane.

SOFTWIN



bitdefender
secure your every bit

10 jocuri



Ubi Soft

un scanner Scan@home



o placă de sunet Gamesurround



un 2002 FIFA World Cup Football StadiumPS2



THRUSTMASTER

Hercules

un Tactical Board

Fii câştigător!!!

*Participă la promoţie toate taloanele de abonament pe 12 luni, primite până la 31 ianuarie 2003.

Preliminariile World Cyber Games 2002





Ce competiție e aia fără trofee?

Gaming la modul cel mai serios

Acum mai bine de un an am fost invitat să particip la prima finală a competiției naționale de Counter-Strike. Pe vremea aceea era un lucru cu totul inedit să vezi o adunătură organizată de gameri, făcând ce știu ei mai bine și tentați de promisiunea unor premii consistente. Era începutul gamingului profesionist în România. De atunci s-au întâmplat multe: a apărut Professional Gamers League, s-a trecut la organizarea de concursuri și pentru alte jocuri, s-a stabilit un parteneriat cu World Cyber Games (cea mai importantă organizație de gaming profesionist din lume, alături de Cyberathlete Professional League) etc. Anul acesta, concursurile naționale de Counter-Strike, Unreal Tournament, Quake III: Arena, FIFA 2002 și Starcraft: Broodwar au coincis cu preliminariile pentru cea de-a doua ediție a World Cyber Games, câștigătorii concursurilor naționale devenind astfel primii participanți români la cea de-a doua ediție a olimpiadei jocurilor, desfășurată în Coreea.

Anul acesta LEVEL a devenit partener media al PGL, așa că nu aveam nici o scuză pentru a nu fi prezenți încă o dată în mijlocul evenimentelor.

Celelalte...

Evenimentul principal al preliminariilor din acest an a fost finala concursului de Counter-Strike, desfășurată în Sala Sadoveanu din complexul Romexpo. A fost prima oară când a avut loc un concurs de o asemenea anvergură, astfel încât atenția majorității gamerilor a fost îndreptată către acest eveniment. La World Cyber Games însă vom avea participanți la cinci din cele șase jocuri oficiale (singurul joc la care România nu are participanți este Tekken 4 și asta din cauza numărului foarte mic al jucătorilor adevărați de Tekken din România) și cum Counter-Strike este numai unul dintre ele, vă întrebați poate ce s-a întâmplat cu celelalte preliminarii.

Ei bine, finalele concursurilor de Unreal Tournament, Quake III: Arena, FIFA 2002 și Starcraft: Broodwar s-au desfășurat separat de evenimentul principal (Counter-Strike) și au adunat, din păcate,

mult mai puţini jucători şi spectatori.

Cu toate acestea, concursurile au fost cât se poate de palpitante, iar cei care s-au impus sunt următorii:

Unreal Tournament – Gol)2.0(ROC)şi ppasarel(aa)

Quake III: Arena – Zgaiba şi SpanKissimo

Starcraft: Broodwar – ShamanOfDeath şi imRadu

FIFA 2002 – Gica

Câştigătorul concursului de FIFA 2002 a fost probabil cel mai controversat om din preliminarii şi asta pentru că el trăieşte în Austria şi a venit special în România pentru a câştiga concursul. Ceea ce, evident, a încins spiritele în tabăra "fotbaliştilor", patrioţi până la capăt, nemulţumiţi de faptul că nici un "băştinaş" nu va participa la concursul de FIFA 2002 la WCG. Totul s-a terminat mai mult cu zâmbetul pe buze, pentru că Gica avea totuşi cetăţenie română.

Counter-Strike

După cum am spus, concursul de Counter-Strike a fost cel mai important, aşteptat şi "vizionat" eveniment de la aceste preliminarii. Şi asta deoarece Counter-Strike este jocul care a reuşit să strângă cei mai mulţi oameni prin sălile de jocuri, este principalul motiv pentru care a apărut prima asociaţie a gamerilor profesionişti din România şi este probabil singurul joc (deocamdată) care a reuşit să formeze gameri cu adevărat profesionişti la noi în ţară.

Odată cu răspândirea fenomenului CS la noi, au apărut şi primele reacţii negative la adresa acestui joc: "E o prostie", "Un joc stupid şi simplu", "Un joc pentru toţi puştanii"; cam asta se aude în ultimul timp de la toţi cei frustraţi de faptul că un copil de 12 ani reuşeşte să îi umilească la un joc şi de la toţi cei care vor să se simtă superiori prin respingerea unui fenomen cu un asemenea succes la mase. Este un lucru stupid, după părerea mea... Counter-Strike este un joc genial din simplul motiv că, deşi este accesibil oricui, îţi trebuie antrenament, inteligenţă şi tactică pentru a-l putea savura la adevărata sa valoare. Poate fi shooter-ul cu care să te distrezi într-o sală de jocuri, împuşcând bezmetic în stânga şi în dreapta SAU shooter-ul de echipă, în care coordonarea, tactica şi capacitatea de a contracara acţiunile inamicilor îl ridică cu mult deasupra unui FPS banal.



Liniştea dinaintea furtunii



LEVEL soseşte la faţa locului

Un joc adevărat de Counter-Strike nu se desfăşoară între 10 anti-terorişti şi 10 terorişti, ci între două echipe, în care trebuie să fii în stare să te sacrifici, să laşi un inamic să scape chiar dacă îl ai în cătare, să nu te arunci cu capul înainte dacă tactica adoptată de echipa ta va duce, într-un final, la câştigarea meciului. Din păcate, cea mai gravă problemă la noi se referă la profesionalismul majorităţii jucătorilor de Counter-Strike. Se întâmplă foarte, foarte rar să existe un server pe care să poţi juca alături de nişte oameni inteligenţi, care ştiu că scopul jocului nu este acela de a face cât mai multe kill-uri. Poate tocmai din această cauză au apărut clanurile de Counter-Strike şi mai apoi serverele neac-

Mitza: Cum a decurs punerea la punct a preliminariilor WCG?

Silviu Stroie: Practic a fost pentru prima oară când un astfel de eveniment a fost organizat în România. Am întâlnit extrem de multe obstacole, mai ales de natură financiară. Însă totul a ieşit mult mai bine decât mă aşteptam, asta datorită apariţiei sponsorilor, care au contribuit decisiv la finalizarea în condiţii foarte bune a preliminariilor.

M: Cum au decurs, după părerea ta, preliminariile WCG?

S: Preliminariile au decurs relativ bine, singura mea mare uimire fiind numărul destul de redus de jucători participanţi la Q3, UT, SC, FIFA. La Counter-Strike am avut mult mai multe clanuri decât estimam noi iniţial, numărul acestora depăşind 200.

M: Veţi schimba ceva pentru preliminariile de anul viitor şi dacă da, ce?

S: Da, vom schimba destule lucruri anul viitor. În primul rând, vom face o analiză mai serioasă a jocurilor la care vom participa la WCG 2003. Adică vom participa la acele jocuri la care interesul este ridicat şi în rândul gamerilor români. Ca certitudine, va fi vorba de Counter-Strike şi cel puţin 3 jucători la Warcraft3. Probabil că vor fi şi 1-2 jucători de FIFA 2003. PGL probabil că va renunţa să mai organizeze competiţii la Q3, SC, UT. Unreal Tournament 2003 este unul din jocurile care vor fi prezente probabil la WCG 2003, însă nu ştiu dacă până în martie (dată la care vor începe calificările pentru WCG 2003), această comunitate va putea prezenta 1-2 jucători competitivi la nivel mondial.



Silviu Stroie, preşedinte PGL

Preliminariile pentru WCG 2003 vor începe (probabil) în luna martie sau aprilie (posibil la CERF 2003) şi se vor finaliza cu marea finală naţională, în luna iunie 2003. Finala mondială, din Coreea, va avea loc în luna august 2003. În proporţie de peste 80%, începând cu anul 2004, finala mondială se va muta în Europa sau America de Nord.

M: Ce crezi că a mers bine şi ce a mers prost la preliminariile din acest an?

S: Competiţia de Counter-Strike a mers excelent, restul suferind destul de mult din cauza comunităţilor destul de restrânse de jucători. Sperăm ca la preliminariile WCG 2003 să avem suportul mai multor sponsori, pentru a putea face din finala românească a WCG 2003 un eveniment şi mai important.

cesibile publicului, create special pentru a servi ca loc de întâlnire a respectivelor clanuri.

La finala de anul trecut din București, în drumul meu până la locul în care se desfășura concursul, am văzut doar două săli de jocuri timp de jumătate de oră. De data asta, în momentul în care am sosit în București, m-am trezit pierdut pe o străduță lăturalnică, ascunsă printre blocuri și case, departe de ochii mulțimii, pe care am descoperit, cu o oarecare stupoare, două săli de jocuri la mai puțin de 100 de metri una de cealaltă. Știu că în discuția pe care am avut-o cu Meg Hwang, manager regional al WCG, aceasta s-a arătat plăcut surprinsă de creșterea vizibilă a numărului de săli de jocuri din București. Nu pot decât să fiu total de acord cu ea, cu mențiunea că atât în București, cât și în provincie numărul sălilor de jocuri a crescut simțitor în ultimul an.

Prima zi în care am ajuns în București a fost ziua dinainte de începerea concursului propriu-zis, zi dedicată amenajării spațiului pe care PGL l-a avut la dispoziție, instalarea calculatoarelor, verificarea acestora etc. Locația în care s-a desfășurat concursul de Counter-Strike a fost compusă din trei săli mari: prima a fost sala publicului, cu 500 de locuri pe scaune și două proiectoare, ultima sală a fost sala în care s-a desfășurat concursul, plină ochi de calculatoare și oameni mai tot timpul ocupați cu ceva, iar sala din mijloc a fost un fel de tampon fonic între spectatori și jucători, necesar pentru buna desfășurare a concursului.

Concursul a început a doua zi de dimineață (cu toate că a existat o mică întârziere) și a aruncat în competiție 32 de echipe din toată țara (București, Constanța, Bacău, Alba-Iulia, Sibiu, Botoșani, Brașov și Timișoara), totalizând 175 de jucători. "Ostilitățiile" s-au desfășurat în două meciuri a 12 runde, în care ambele echipe au avut șansa să joace atât Terrorist, cât și Counter-Terrorist. Hărțile oficiale pe care aveau să se desfășoare meciurile au fost anunțate înainte de începerea competiției și au fost șapte la număr (de_train, de_aztec_, de_inferno, de_dust2, de_cbble, de_nuke și de_prodigy). Această fază finală a competiției a cuprins ultimele 4 din cele 7 etape ale preliminariilor, iar jocurile s-au desfășurat după regula "o echipă este eliminată doar dacă pierde două meciuri consecutiv", cu un winners' bracket și un loosers' bracket ce au dat dureri de cap majorității spectatorilor (noroc cu organizatorii și cu cei care știau deja regulile).

Prima zi a concursului...

... a fost cea în care echipele cu adevărat bune s-au detașat de echipele mai slabe, iar competitorii mai puțini pregătiți au părăsit competiția. Se vedea totuși diferența dintre o echipă profesionistă și bine pregătită și una de amatori, prin simplul fapt că aceștia din urmă veniseră la concurs mai mult pentru a se distra, pe când ceilalți erau mai tot timpul prinși în discuții aprinse despre ce tactică să folosească în următorul meci. Asta nu înseamnă că suprizele nu au lipsit, existând și aici cazuri în care echipe necunoscute au învins în meciul împotriva unor echipe mult mai bine cotate. Mi-a părut însă rău de echipa lui Horia, câștigătorul concursului de CS de la LEVEL Fans Camp 2002, care a plecat din prima zi...

A doua zi a concursului, și ultima, a fost cea mai importantă, palpitantă și cea mai disputată. Era normal, din moment ce rămăseseră doar câteva echipe, cele mai bune din țară. Meciurile au început la 8 dimineața și au ținut până târziu în noapte, la ora 3. Au fost meciuri cu adevărat impresionante, lume multă și zgomot ca pe stadion... În pauzele dintre meciuri, un puhoi de oameni se revărsa asupra unei terase din apropiere și mai toată lumea ajungea să comenteze ultimul meci și să facă pronosticuri pentru următoarele meciuri.

În cele din urmă, în competiție au rămas doar patru echipe și anume: DST, Infinity, TeG (The Elder Gods, favoriții) și PrO, iar "ostilitățiile" dintre aceste echipe au avut următoarele rezultate:

DST vs Infinity 25-17
TeG vs PrO 17-25
DST vs TeG 7-25
PrO vs TeG 7-25

DST a reușit să își adjudecte locul III, Infinity a terminat pe locul IV, ceea ce a însemnat că TeG și PrO urmau să își dispute titlul de cea mai bună echipă de Counter-Strike din România și un loc la olimpiada din Coreea. Drumul TeG-ului până în finală a fost unul destul de greu și plin de emoții, pe când PrO-ul a reușit să câștige mai toate meciurile.

Datorită sistemului în care s-a desfășurat concursul, PrO și TeG se mai întâlniseră o dată în cadrul acestei competiții, iar PrO reușise să-i domine pe favoriți. Regulile concursului stipulau că în acest caz, dacă PrO învingeau TeG, aceștia câștigau competiția, pe când, dacă TeG învingea, urma să se mai joace încă un meci, cel decisiv.

Datorită faptului că PrO câștigase o dată împotriva celor de la TeG, era destul de clar care urma să fie rezultatul. În același timp, nimeni nu putea ignora faptul că TeG erau favoriții competiției, așa că toată lumea era cu sufletul la gură, așteptând cu nerăbdare meciul.

Ei bine, primul meci a fost unul de-a dreptul șocant, TeG reușind să câștige la un scor umilitor, dând peste cap toate pronosticurile. În pauză, toată lumea prezentă la finală (majoritatea susținători ai celor de la PrO) își schimbase opinia,



Clanul PrO la un mic consiliu tactic



Adunătură (dez)organizată de gameri


Oamenii par fericiți, dar era deja noaptea târziu

diferența de scor dintre cele două echipe părând imposibil de contestat.

Odată cu câștigarea acestui meci, TeG îi egala pe cei de la PrO, iar câștigătorul avea să se decidă în cel de-al doilea meci. Era deja noaptea târziu, mulți erau obosiți, iar câțiva chiar au plecat după ce au văzut cum s-a încheiat primul meci.

Și începe... PrO câștigă primul punct. Aplauze în sală, "așa băieți, să câștigați și voi măcar un punct". PrO câștigă și cel de-al doilea punct. "Bine, băieți...". PrO câștigă și următorul punct... și următorul. În acel moment, toată lumea a realizat că s-ar putea să asiste la o revenire spectaculoasă, dar nimeni nu a îndrăznit să spună ceva având în vedere faptul că, totuși, cei de la TeG aveau un avans imens în fața celor de la PrO.

4-0 pentru PrO, lumea e în picioare, 5-0 pentru PrO, deja se zbiară mai ceva ca pe stadion, 6-0 pentru PrO!!! E clar că se întâmplă ceva... Următorul punct, PrO îl pierde din cauza unei jumătăți de secundă, dar reușește să aducă scorul la 10-1. Prima parte a meciului se termină cu 10-2 și PrO revenise și relansase jocul. A fost probabil unul dintre cele mai frumoase și cu siguranță cel mai palpitant moment din toată competiția.

Ultima parte a meciului începe pe la ora 3. În timp ce constănțenii de la PrO se precipită și încep să greșească din ce în ce mai mult, TeG începe să arate de ce a fost considerată favorita competiției, jucând cu foarte mult calm și sânge rece. La final, TeG vs. PrO - 25 la 13. The Elder Gods câștigă competiția, titlul de cea mai bună echipă de Counter-Strike din România și vor participa la World Cyber Games 2002. PrO rămâne cea mai plăcută surpriză a concursului, precum și cea mai aplaudată și încurajată echipă.

Deși în finală PrO a făcut o figură extrem de frumoasă, trebuie să recunosc faptul că TeG este echipa care a meritat cu adevărat câștigarea concursului. A fost probabil singura echipă care a dat dovadă de profesionalism, singura echipă care a știut să nu se piardă cu firea și să își joace șansele așa cum a știut mai bine.


The Elder Gods, câștigătorii. Baftă în Coreea!



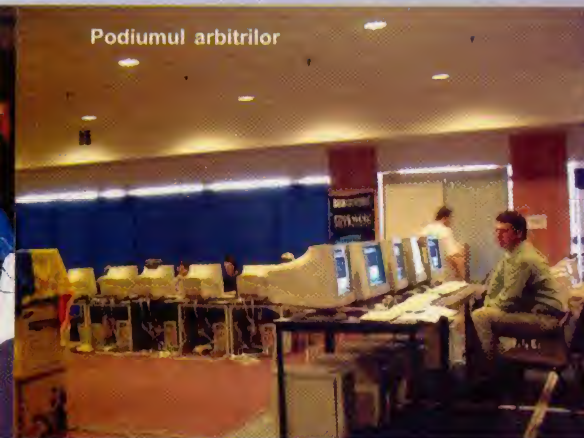
Un membru al clanului PrO la decernarea premiilor: supărat, dar aplaudat frenetic de spectatori.

Ce mai e de zis?

Preliminariile WCG 2002 au reprezentat cel mai important eveniment de acest gen din România. Sper ca anul viitor să fie și mai mulți participanți, mai mulți spectatori și jucători din ce în ce mai profesioniști.

Singurul lucru care m-a deranjat a fost tendința de a transforma un meci de Counter-Strike într-unul de fotbal. "Suporteri" gălăgioși și de foarte multe ori deranjanți prin limbaj și comportament, patroni cu zece chei la cingătoare, șmecheri mai mici și șmecheri mai mari. Au existat din păcate momente de-a lungul competiței în care mai lipseau semințele scuipate pe jos și arbitrii bătuți pentru a fi tabloul complet. Suntem la început și nu aș vrea ca acest gen de competiții să devieze într-un sens contrar a ceea ce înseamnă gamingul profesionist. Se cere o maturizare a jucătorilor de Counter-Strike, iar asta se poate face numai și numai cu ajutorul organizatorilor unor astfel de competiții. Din fericire, probabil că organizatorii de la PGL vor avea grijă și de aspectul acesta pe viitor.

■ Mitza


Podiumul arbitrilor



Aplauze mai mult sau mai puțin zgomotoase la decernarea premiilor


Counter-Strike, Counter-Strike, Counter-Strike...

Austin Powers Goldmember



Cu toate că producătorii nu s-au gândit niciodată la Austin Powers ca la o trilogie, după succesul primelor 2 filme (Austin Powers International Man of Mystery în 1997 și Austin Powers The Spy Who Shagged Me / Austin Powers spionul care mi-a tras-o în 1999), entuziasmul fanilor i-a determinat să continue cu cel de-al treilea film al seriei.

Au trecut 3 ani de când Austin Powers cel plin de ritm, acel spion afemeiat, de renume internațional și-a înfrânt vechiul dușman, Dr. Evil. Dar, după ce Dr. Evil și complicele său, Mini Eu, au evadat dintr-o închisoare de maximă securitate, Austin este chemat să acționeze încă o dată, în cel de-al treilea film al seriei Austin Powers. Făcând echipă cu misteriosul Goldmember, Dr. Evil concepe un plan de călătorie în timp pentru a cuceri lumea, plan ce presupune răpirea lui Nigel Powers, iubitul tată a lui Austin Powers și cel mai renumit spion al Angliei. Urmărindu-i pe ticăloși în timp, Austin Powers ajunge în 1975 și își unește forțele cu vechea sa prietenă, Foxxy Cleopatra, o detectivă stilată. Împreună, Austin și Foxxy trebuie să găsească o cale de a-l salva pe Nigel Powers și de a-i opri pe Dr. Evil și Goldmember.

Mike Myers joacă din nou roluri multiple: rolul lui Austin Powers, Dr. Evil, Fat Bastard și cel al noului său dușman, Goldmember. Echipei de actori i se alătură: Sir Michael Caine în rolul lui Nigel Powers, cântăreața Beyoncé Knowles (membră a grupului Destiny's Child) în rolul lui Foxxy Cleopatra și Fred Savage (cunoscut din show-ul de televiziune "The Wonder Years") în rolul lui Numărul Trei.

În concluzie, încă o comedie cu trăsnitul Austin Powers ne așteaptă în cinematografe.

Distribuit de InterComFilm România

Infidela



În acest număr al revistei vă vom prezenta un film deosebit. Infidela (Unfaithful) este considerat a fi "un thriller erotic despre limbajul trupului, care dezvăluie sentimentul de vinovăție". Vorbe mari în spatele cărora, drept să vă spun, nu prea știu ce se ascunde. Mai bine însă vă povestesc despre ce se întâmplă în film.

Edward și Connie Sumner formează un cuplu fericit, de vârstă medie, care trăiește din plin "visul american". Împreună cu fiul lor de opt ani, un câine și o menajeră, ei au o viață de invidiat în suburbiile orașului New York. Dar orice trai întâmpină și greutăți: acest mariaj fericit este tulburat de apariția unui intrus. Connie cunoaște, din întâmplare, un străin în Soho. Este o întâlnire încântătoare – plină de mister, spontaneitate, șarm și risc. Aceasta o va împinge pe Connie într-o aventură care va deveni pentru ea o obsesie. Acum cred că ați priceput. O femeie aflată în "criză" cunoaște un bărbat. Când Edward își dă seama că soția lui îl minte, suspiciunea îl determină să descopere totul despre infidelitatea ei. Chinuit de această situație, îl înfruntă pe amantul ei și atunci află că poate fi dominat de furie așa cum nu și-ar fi putut imagina niciodată. Adică sare la gâtul lui pentru a descoperi care dintre ei este mai "bărbat". Filmul încearcă să răspundă la o întrebare pe care sper că nu va trebui să ne-o punem în viață: poate oare o căsnicie să-și mai revină după ce a fost distrusă de înșelăciune, vinovăție și durere? Vă puteți exprima părerile pe site-ul Level.

Regizorul filmului este Adrian Lyne, iar printre actorii principali se numără Richard Gere, Diane Lane și Olivier Martinez.

Distribuit de InterComFilm România



AI 60 DE SECUNDE PENTRU A SALVA LUMEA. START.
60:
007 nightfire
007.ea.com
Șaizeci de secunde în lumea lui Bond.
Este mai mult decât pot face unii într-o viață.
Joc parțial localizat
în limba română
Merită să joci originale
POWERED BY gamespy
PC CD-ROM
Preț de vânzare recomandat: 27,5 USD +TVA
Jocuri distribuite în Romania de Best Distribution SRL
Tel/fax: 021 345.55.05/06/07 e-mail: info@gameshop.ro
www.gameshop.ro
MGM INTERACTIVE
EA GAMES
www.eagames.com



Personal Computer vs Console

Pentru data viitoare vă recomand să vă așezați comod în scaun, să luați un pahar de vin în mână și să vă închipuiți că ați fi președintele unei mari companii de jocuri. Care ar fi aceasta și, mai ales, pe ce jocuri v-ați axa? Ce genuri de jocuri vi se par cele mai profitabile sau, pur și simplu, pe care le preferați voi? Și de ce...

Hai, la treabă... răspunsurile, aberațiile, amenințăriile cu moartea și felicitările de Crăciun le puteți trimite pe adresa de mail mitza@level.ro sau pe adresa redacției (nedecoceanumăruldoisprezecebrașov2200).

■ **Mitza**

Maelstrom

"Chiar cu câteva zile înainte de a cumpăra revista voastră am văzut pe un oarecare post de televiziune o oarecare emisiune despre casele mahărilor de peste ocean (Atlantic). Inculpații, creatori de muzică în țara lor, aveau niște căscioare așa de vreo 10-12 camere, 5 băi, 7 cămări, "n" bucătării etc. Ceea ce mi-a sărit în ochi și a rămas acolo era faptul că aveau într-o încăpere, asta aproape toți, în special rap-producer-ii, un super flat screen cât peretele și pe podea o... consolă. Și veneau băieții și încingeau un Madden NFL cum nu s-a mai văzut și se înghesuiau pe o canapea de 2,5m lungime 4 malaci de 120kg bucata de îți era mai mare dragul să-i privești.

În locul lor și la sumele de bani pe care le au ei, mi-aș fi luat 4-5 calculatoare ultimul răcnet și un HUB ceva, acolo, încropeam o rețea și zic că era alta viața.

Am zis "la banii lor"! Că la dinarii noștri... e altă poveste. O poveste care sună cam așa: am avut și eu, și încă mai am pe undeva pe la bunici prin dulap, un Sega. Și pe Sega ăsta, achiziționat cândva prin vremea lui 1994, m-am jucat de s-au șters abțibildurile de pe gamepad. Joace ca Sonic The Hedgehog, Golden Axe, Comix Zone sau Shinobi au fost terminate și reterminate și, acum la modul cel mai serios, chiar mi-au făcut plăcere. Dar asta a fost. Acum e altceva și te întreb: folosești un PC doar ca să te joci? Dacă da, cumpără-ți o consolă (he he, sună frumos, nu?).

Nu mă laud eu că sunt mare programator sau web designer (că nici nu sunt), dar mai intru și eu pe net, mai trag un mp3, o poză în Bryce sau altceva, în cel mai rău caz fac un referat și, scuzați-mă, dar pe o consolă nu cred că se pot face lucruri d-astea. Și sincer vorbind, chiar dacă m-aș juca non-stop, conștient fiind de cheltuieli, tot pe PC m-aș juca.

Chiar dacă avantajele financiare sunt de partea consolei (cu toate că un cartridge costă destul), tot calculatorul rămâne baza. E adevărat că un upgrade mai important (gen placă de bază sau video) îți îngheață inima și buzunarul plin... de apă (ca să aibă ce să înghețe), dar strâng din dinți și din ochi (la 10-18FPS în Q3) și tot îmi iau un GF4. Așa gândesc eu și cred că nu sunt singurul. Oricum, parcă compensând banii, vin avantajele educaționale ale unui PC. Cred că cei care au în jurul lor copii cunosc deja bucuria întipărită pe fețele celor mici la vederea unei balene albastre sau a unui dinozaur făcându-și apariția pe monitor. Exemplele pot continua: de la simpla manie pe care o au unii de a admira pozele de la Webshots (printre care și subsemnatul) până la informațiile pe care le poți găsi pe "n" site-uri despre "n" subiecte, toate constituie motive în plus să-ți iei un PC.

Poate că unii dintre noi nu au nici PC, nici consolă și poate pe ei îi frământă cel mai tare întrebarea "Ce să-mi iau? PC sau consolă?" Și poate tot ei ar trebui să decidă ce să facă cu banii lor. Noi nu putem decât să le spunem ce credem și cam atât. Dar cred că e de ajuns."

dr.agy

"Întotdeauna relația dintre console și PC-uri a fost văzută ca una de complementaritate. În

timp ce un joc pe consolă nu va putea fi niciodată la fel de flexibil și nu are (deocamdată) calitatea grafică/audio(mai puțin)/feeling a unui joc de PC, consola nu are nevoie de multe upgrade-uri și este mult mai profitabilă ca investiție.

Deși în ultimul timp titluri ca Pirates, Star Wars Racers, World Cup ș.a.m.d. au încercat să atingă calitatea grafică a jocurilor (unora) pe PC, acestea nu au adus nimic nou în ceea ce privește feeling-ul. Tot se întâmplă să găsești idei de la anticul "Mario", chiar și în Pirates, acolo unde strângi niște monede "rotitoare".

Singurele candidate la postul de "el numero uno" sunt simulatoarele auto, acolo unde cu ajutorul unui joystick (volan eventual) e mult mai facil decât pe un PC.

Există și varianta de adăugare de tastaturi unor console, dar să ne fie clar... acestea-s hibrid de PC , nu mai sunt console.

Asta ca să nu mai amintesc că un RTS fără această tastatură este practic imposibil pe consolă (a fost o încercare regretabilă, deh...).

Așa ca o prezicere pentru viitor... cred că în maxim 10-15 ani și consolele, dar și jocurile pe PC vor dispărea... sincer... Închipuiți-vă ca și cum cele 2 platforme s-ar uni într-una singură... aceasta fiind VR-ul, realitatea virtuală, oricum ar fi implementată ea. Aceasta preia atât flexibilitatea PC-ului, cât și nevoia minimă de upgrade a consolei și oferă un feeling "sumă", lăsând KO competiția. Deja există așa ceva (pentru excentrici, dar e un început) și am înțeles că se lucrează la transpunerea engine-ului de Quake într-un mod pentru VR. Rămâne de văzut, oricum este destul de promițător. Pe mine m-ar încânta (și pe cine nu?) abia atunci un FPS la maxim, simțindu-mă într-adevăr ca în realitate. Mult mai mult decât pe o consolă sau pe un PC."

death

"Am să atac direct subiectul ăla care era... hmm, ceva legat de console. Părerea mea (și numai a mea) este că aceste console nu vor întrece un computer. Și știți de ce? Pentru că un computer este tot mai popular și are (uneori) performanțe mai bune. Dar o consolă ca Xbox sau altele care vor apărea în curând se poate spune la prima vedere că vor concura cu PC-ul. Rămâne de văzut... Dar șanse multe nu prea sunt. De ce? Pentru că PC-ul oferă mult mai multe lucruri decât o consolă. Și deocamdată sunt cam puțini producători pentru "cuburi". Până acum TOATE jocurile de pe console care au fost transpuse pe PC au fost mai reușite. Grafica era mult superioară și controlul (în cazul unui FPS) mult ușurat. Acestea sunt niște atuuri foarte mari (de exemplu GTA3).

Și să nu uităm un lucru. JOCURILE AU FOST NĂSCUTE PE COMPUTER. Și nu vor fi luate de console. Dacă producătorii își vor face treaba, vom avea numai lucruri bune.

Concluzia este: consolele nu sunt mai bune decât un PC, pentru că nu oferă un grad mai mare de divertisment. Părerea mea!"

DoomHammer

"O.K., pe șleau...

N-am jucat pe console și nici n-am de gând. De ce? Pentru simplul fapt că ideea mi se pare prea puțin atractivă (adică statul pe jos în fața televizorului, pericolul că poate se face TV-ul praf, schimbatul cablurilor... bla, bla). De acord, îmi iau una și restul vieții mele nu mă mai doare de upgrade, dar mai e o problemă. Există arcade-uri, jump and run-uri, simulatoare, dar nu există JOCURI DE ADÂNCIME. Spuneți-mi un mare adventure de pe consolă sau un FPS (nu d-ăla ca Serious Sam, ci d-ăla adevărat ca Unreal, nu jafuri... stați că degenerează discuția). Asta este, pentru ăia care nu au jucat altceva decât Super Mario Bros e o.k., dar pentru alții...

Serios, mă, ziceți acolo un mare adventure că oi fi eu prost..."

Aleexxx aka Lord_DTH

"Din momentul în care a apărut primul PlayStation, piața consolelor de jocuri s-a schimbat drastic (spre bine, desigur)! După câțiva ani de succes cu PS 1, Sony a scos pe piață PS 2, o consolă ale cărei performanțe erau foarte apropiate de cele ale unui PC cu o configurație puternică.

Avantajul unei console constă în faptul că nu trebuie să stai din 3 în 3 luni să-i faci câte un upgrade, ceea ce mie mi se pare foarte avantajos, ținând cont că trebuie neapărat să-mi iau altă placă video și încă ceva RAM acolo ca să mai joc și eu ultimele jocuri apărute acum pe piață, care-ți cer un sistem destul de performant.

Am avut nu o singură dată, ci chiar de foarte multe ori (ținând cont că am un prieten care deține o consolă, dar și un PC în același timp) să văd și eu ce poate să facă o consolă. Am fost foarte uimit de felul în care se vedea NFS 4 pe televizorul lui cu diagonala de 51cm comparativ cu propriul meu PC (țin să argumentez că mi se mișcă și un pic sacadat jocul).

Dar consolele au și un dezavantaj. Acela este că nu poți să faci programare sau chiar grafică pe o consolă. Dar pentru cei care vor numai să se joace, eu le







recomand să își cumpere o consolă, deoarece este și mai ieftină decât un PC performant și nici nu trebuie să-i modifice configurația din 3 în 3 luni. Într-adevăr, dacă piața consolelor va începe să evolueze ca cea a PC-urilor (adică în fiecare lună să apară un procesor și o placă video mai performantă), s-ar putea să putem să facem și pe o consolă programare și grafică, să putem intra pe Internet (deși de pe unele console deja se poate) și alte lucruri pe care le poți face numai pe un PC."

RaptoR_Claw

"Salutare,

Încă de la început vreau să clarific o chestie: am fost posesor de consolă, mai precis PlayStation, iar acum sunt (ne)fericitul posesor al unui PC.

De ce blamează PC-gamerii jocurile de consolă? Un răspuns ar fi: pentru că jocurile pe console sunt superficiale, că nu au feeling-ul sau adâncimea unui joc de pe PC. That is not true!

După cum v-am spus, am jucat ambele tipuri de jocuri (consolă&PC) și pot să vă garantez că feeling-ul și distracția pe care le obții jucând un Gran Turismo sau un Tekken 3 le egalează sau chiar le depășesc pe cele pe care le ai jucând NFS Porsche sau Mortal Kombat. Ca să nu mai vorbesc de seria ISS (International Superstar Soccer) de la Konami de care abia acum Fifa începe să se apropie.

Unii au să spună că astea sunt doar simulatoare și că jocurile nu se reduc la atât. Au dreptate. Sunt jocuri și pe consolă cu o poveste și gamplay reușit. Am să dau exemple din ce am jucat eu: Metal Gear Solid, Final Fantasy VIII, Silent Hill (așa trebuie făcut un joc horror!).

Ce nu îmi place la PC-uri nu este atât faptul că mereu trebuie să-mi strâng bani pentru upgrade-uri, ci că odată upgrade-ul făcut, problemele nu au încetat: ba probleme cu driverele, ba cu ramii, ba cu diversele plăci (video, de bază) etc. Aaa... și să nu uit de Windows care el însuși e o mare problemă. Chestiile astea nu se întâmplau la o consolă.

Din cele scrise ar putea să rezulte că prefer consolele. Poate... într-o oarecare măsură. Dar PC-urile îți oferă avantaje pe care nu le găsești la o consolă. Știți voi... muzică, filme, Internet, multiplayer, Counter Strike...



Așa că în final, marea întrebare: PC sau Consolă?

Eu aș răspunde: Ambele (dacă aș avea bani). Până atunci rămân la PC."

Aversiunea jucătorilor de PC față de jocurile de pe console este una de principiu. O puteți numi frică de nou, mânia care te cuprinde când vezi că un joc destinat dintotdeauna PC-ului ajunge să fie jucat exclusiv pe o consolă sau invidia pe care o simți atunci când vezi cât de populare sunt niște jocuri pe care tu le consideri inferioare din punctul de vedere al "adâncimii".

Ei bine, mai toate temerile și motivele care stau la baza acestei mânii împotriva consolelor sunt nefondate. Câți dintre cei care susțin sus și tare că jocurile pe console sunt niște nimicuri au pus vreodată mâna pe o consolă? Nu mulți, vă asigur...

Îi înțeleg pe cei care se tem de console (fiindcă ar putea însemna sfârșitul jocurilor pe PC), pentru că și eu am fost la fel. Situația s-a schimbat în momentul în care am primit în redacție un PlayStation2...

Jocurile pe console sunt mai urâte decât cele pe PC? Prostii! Calitatea grafică a jocurilor pe console întrece de cele mai multe ori calitatea grafică a jocurilor pe computer și asta numai și numai din cauza faptului că framerate-ul va fi întotdeauna optim într-un joc pe console (nu contează dacă un joc are în spate un engine grafic superb dacă tu îl poți rula cu maximum 5 fps).

Jocurile pe console sunt mult mai puțin inteligente decât cele pe PC! Greșit... În jocurile de pe console vei întâlni un grad mult mai ridicat de originalitate. Cine altcineva decât un japonez nebun ar putea face un joc despre cât de interesantă e grădina lui? Că nu poți juca RTS-uri și alte jocuri ce necesită mouse și tastatură? Cu asta sunt total de acord, dar asta nu înseamnă că nu vei găsi jocuri extrem de inteligente și pe console.

Nu sunt nici pro, nici contra consolelor, dar trebuie să recunoaștem cu toții că un PC îți dă multă bătaie de cap și te lasă mai tot timpul fără bani în buzunar. Iar lumea (cei care contează pentru producători, cei care plătesc pentru jocurile pe care le cumpără) devine din ce în ce mai leneșă, preferă să joace de pe canapea decât cocoșat în fața monitorului, și vrea ca sistemul său pe care îl folosește pentru a se distra să nu se blocheze, să meargă tot timpul bine și, în general, să nu-i dea prea mare bătaie de cap. Asta este... regulile nu le stabilim noi, ci banul. Și, din păcate pentru fanii PC-ului, în momentul de față jocurile de console încep să fie din ce în ce mai profitabile. Adevărul e că devine din ce în ce mai greu să scoți pe piață un joc de succes pentru PC...

Probabil că e doar o perioadă mai neagră pentru jocurile pe PC, probabil că nu înseamnă nimic... în același timp însă ar putea fi începutul unor schimbări majore după care nici consolele, nici PC-urile nu o să mai fie la fel.

Ce este mai grav în momentul de față este că lumea își îndreaptă din ce în ce mai mult atenția către console, iar jocurile pe PC tind să fie lăsate undeva în planul doi. Și asta este grav, pentru că la noi consolele nu sunt atât de răspândite și ne-am putea trezi (nația noastră de PC-gameri) azi-mâine fără jocuri.

Life sucks?

Ne-au mai scris: You Wish, Răzvan aka AngelRO din Craiova, Vlad Stoiculescu aka ProfesorNuke, ali mohamed, Stuper200, Venom ODF din București, Cornea Caius, Fragmaster Z din București, Raiman Silviu, Gherman Octavian aka oKta din București, Angela Rădulescu, Bradea Cristina, Dynamix, Daniel din Zalău, Marius aka Shavadai, Mytzui, Demosthene, Toma Sebastian, raziel14 din Pitești, Alex Bibis, [HitMan] din Baia Mare, Black Hawk...

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 2200 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogel.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)
Bogdan Amititeloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
Secretar de redacție:
Cristiana Vrăbioiu
(cristiana_vrabioiu@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogel.ro)
Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogel.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogel.ro)
Online:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (kerrigan@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)
Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu (iancu_soiu@vogel.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:







EUROFIGHTER TYPHOON
Rage









EUROFIGHTER TYPHOON
Rage
www.rage.com

LEVEL





EUROFIGHTER TYPHOON



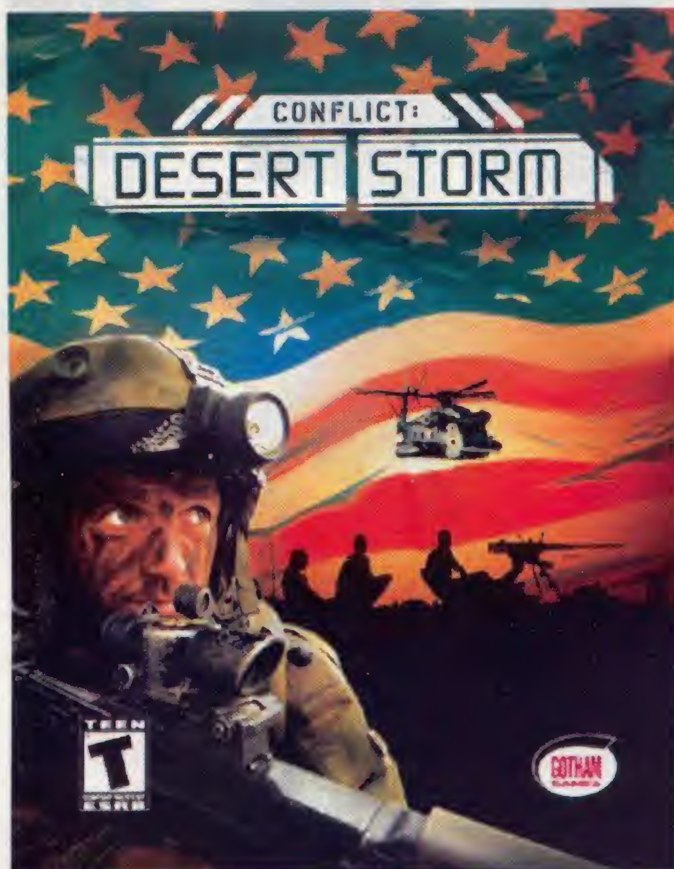
No One Lives Forever 2

Dedicat celui mai frumos agent secret din lume



NHL 2003

Patinele și pucul își reintră în drepturi



Conflict: Desert Storm

Combinația perfectă între arme și nisip



Hitman 2: Silent Assassin

Singurul joc în care părul are un cuvânt de spus

VINE IARNA.

LEVEL

decembrie...



Full!

ianuarie...



Full!

februarie...



Full!

AI ALTCEVA MAI BUN DE FĂCUT?